GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

KWIECIEŃ (04/2000)
INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

78

WIOSENNE **PORZĄDKI** ... za nami

super zapowiedzi

MDK 2

ALONE IN THE DARK 4

STAR WARS: FORCE COMMANDER

SHOGUN: TOTAL WAR

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

TEAM FORTRESS 2 + wywiad

recenzje

NOX

MESSIAH

INVICTUS

DEEP FIGHTER

SOLDIER OF FORTUNE

imadło

PLANESCAPE: TORMENT PL

SOUL REAVER

ATLANTIS 2 PL

TOMB RAIDER 4

reklama

Oryginały tańsze niż piraty!

Czytaj extra informacje na samym końcu pisma.

str. 130 - 131

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418 04>

Projekt okładki: Pegaz Ass
Grafika: © 1999 WESTWOOD Nox

WRESZCIE W SPRZEDAŻY NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ!

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

7 FAUST

4CD

Marcellus Faust. Rozważny starzec z Mississippi, ostatni strażnik opuszczonego wesołego miasteczka. Wybija północ... u bram zjawia się tajemnicza postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Zaczyna się pojedynek pomiędzy myśliwym, a jego ofiarą. Pytasz o stawkę? To zbawienie lub potępienie! Faust musi uniknąć pułapek zastawionych przez mistrza ułudy. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość parku rozrywki. Pozwól porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...

- Gra przygodowa w siedmiu częściach, które ubarwi najatrakcyjniejszy z gospodarzy: Mefisto we własnej osobie.
- Przerażenie, fantazja, humor i żądze we wspaniale oddanej atmosferze USA lat 20 i 60.
- Postacie wymodelowane i animowane są przy użyciu najnowszych technik animacji trójwymiarowej. Rozległy teren gry wykonany z dbałością o najdrobniejsze szczegóły i mieści się na 4 płytach CD.
- Atrakcje parku rozrywki do wypróbowania: pociąg duchów, strzelnica i wiele innych. Mrożące krew w żyłach filmy i idealnie dopasowana do klimatu muzyka.
- Ścieżka dźwiękowa z przebojami firmy UNIVERSAL, zawierająca m.in. piosenki w wykonaniu Marvina Gaye, Billie Holiday'a, Stana Getza i Johna Lee Hookera.
- Pełna polska wersja językowa opracowana przez najlepszych fachowców z udziałem znakomitych aktorów.

niska cena 79 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

Anne Carriere multimédia

cryo INTERACTIVE

JUŻ WKRÓTCE KOLEJNA DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA
AZTEC

Przenieś się w fantastyczny świat Azteków i wciel się w młodego, oskarżonego o morderstwo mieszkańca ogromnego miasta Tenochtitlan. Wplątany w zawiłą intrygę poznasz tajemnicę dotyczącą niuchronnego upadku całej cywilizacji.

69 zł PL

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen
na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

FREESPACE 2™

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

W sprzedaży już w kwietniu
Polska wersja językowa, 3 płyty CD

Pierwsza część znakomitej serii FREESPACE ponownie w sprzedaży już od końca marca!

2CD

niska cena **49** złotych

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – CD PROJEKT

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – CD PROJEKT

niska cena **79** złotych

3 CD

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

volition, inc.
www.volition-inc.com

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

CD ACTION

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

HIT

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" [...] „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

Reset GRA ROKU!

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat,o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

new s service
MENU
kwiecień 2000
http://www.ssonline.com.pl/
78

Wow! Ale laska! Ta pani to Julia , znana także jako F.A.K.K.2. (Nie mylić z FAQ ani ZAQ ;)

8 Sserwis informacyjny

14 Specjalnie dla N SS

14 .....Wywiad z Gabem Newellem

16 W przygotowaniu

22.....Alone in the Dark 4
28 .....Arcanum: Of Steamwork and Magick Obscura
32 .....Arcatera: The Dark Brotherhood
34 .....Dogs of War
36 .....Enemy Engaged: RAH–66 vs. KA–52
25 .....Freelancer
30 .....Heavy Metal F.A.K.K.2
18.....Il–2 Sturmovik
35 .....Private Wars
26 .....Shogun: Total War
24.....Starlancer
16 .....Team Fortress 2
20 .....Thief 2: The Metal Age

38 Na pięć minut przed

42 .....MDK 2
38.....Need for Speed Porche 2000
40.....Star Wars: Force Commander

44 Kombat Korner

44.....Tekken Tag Tournament

46 Opisy/Recenzje

67 .....Airport
69.....Arcomage
66.....Case Closed
48 .....Deep Fighter
63.....Edgar Torronteras' Extreme Biker
58.....Grand Prix World
71.....Hokus Pokus Różowa Pantera
54.....Invictus: In the shadow of Olympus
65.....King of the Dragon Pass
46 .....Messiah
52 .....Nox
60.....Sid Meier's Antietam
68 .....Skout
50 .....Soldier of Fortune
64.....Stephen King's F13
62.....Superbike 2000
56 .....Theocracy

72 Strefa Zrzutu

74 W imadle

94 .....Atlantis 2, cz. 3
84.....Final Fantasy 8, cz. 2
88 .....Might & Magic 7, cz. 3
74.....Planescape: Torment
90.....Soul Reaver cz. 3
78.....Tomb Raider 4, cz. 2

95 Hardware

95 .....Co w płytach piszczy?
100 .....Philips CDRW–404
99.....Saitek SP550
99.....Samsung AnyCam MPC–C10
95 .....Samsung Super Slim Speakers
100.....Umax Vesta 2200

101 KGB

112 Konsole

112 ..... News – PlayStation 2

114 CyberNet

118.....Wojownicy przyszłości?
120.....Matrix
116.....Moto–Net
114.....News

Konkursy

70 .....Konkurs Planescape Torment
125.....Rozwiązanie konkursu Atlantis 2
125 .....Rozwiązanie konkursu GTA 2
125.....Rozwiązanie konkursu Earth 2150

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

p.o. Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

p.o. Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Kamil „*Kynes*“ Kacperak
Konrad „*kkk*“ Kwiatkowski
Piotr „*Raven*“ Leszczyński
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Mateusz „*Banzai*“ Ożyński
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Piotr „*Sokół*“ Sokołowski
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

I ty możesz zostać Shogunem! Jeśli tylko uda ci się zebrać odpowiednio dużo ryżu, który – jak powszechnie wiadomo – jest paliwem napędowym żółtych braci w rozumie. Banzaaaaai!

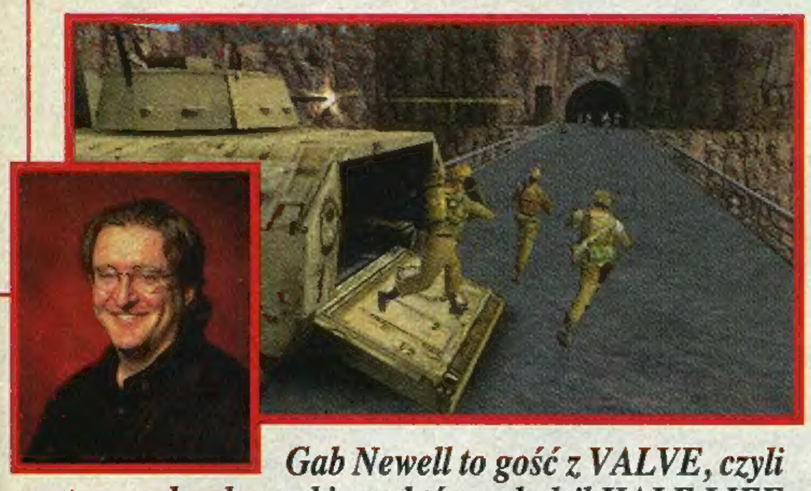
Milicyjny Departament Komunistyczny? Miejski Dom Kultury? Mazowiecka Działka Komunalna? Morska Dywizja Komandosów? Hmmm... Tak czy inaczej: MDK 2!

I oto wreszcie wypełniły się słowa proroka. Narodził się nam MESJASZ. Radujcie się wszyscy ci, którzyście wyczekiwali go z dawna, a strzeżcie się ci, którzyście nie doceniali jego mocy. Amen!

Życie byłoby zdecydowanie prostsze, gdyby zamiast płyt głównych wsadzać do kompów płyty chodnikowe. Byłoby na pewno taniej, tyle że ciężej :) A poważnie, rzućcie okiem na porównawcze zestawienie płyt i procków, zwłaszcza jeśli przymierzacie się do jakiegoś upgrade'a

Matrix has you! Weź pigułkę i obudź się w prawdziwym świecie, w którym całkiem niedawno pojawił się na DVD pewien kultowy film, o którym właśnie piszemy. Zgadnij, jaki :)

Hej, koleś, brakuje Ci hajsu? Nie pękaj, chodź z nami na włam. Po drodze może jeszcze skroimy jakiegoś frajera! THIEF 2 to prawdziwa szkoła życia. Inwestujesz w swoją przyszłość :)



Gab Newell to gość z VALVE, czyli teamu developerskiego, który spłodził HALF LIFE. No i połowę życia już przy kompie straciliśmy. Drugą połowę niechybnie stracimy, kiedy pojawi się TEAM FORTRESS 2

Niestety, to nie jest DIABLO 2. To tylko NOX. Ale gdy już odpalicie tę gierkę, choćby z nudów, jest wielce prawdopodobne, że wciągnie Was jak twister w szczerym polu. Szkoda że na tak krótko...

Cóż takiego kryje się w cieniu Olimpu? Banda pomylonych Greków, którzy w imię zakładu Posejdona z Ateną gotowi są eksterminować rzadkie gatunki zwierząt. No i w którym zoo mają dziś hydrę?

To chyba jedyna gra, w której arsenale dostępnych środków anihilacji wroga znajdziemy miotacz mikrofalowy. Jak działa i jak wielkie sieje spustoszenie w szeregach wroga, niech to pozostanie na razie tajemnicą – nie będziemy Wam psuć przyjemności :)

GARŚĆ POMYSŁÓW

Jeśli chcielibyśmy porównywać poprzedni miesiąc z obecnym na podstawie lektury NSS, to możemy dojść do wniosku, że w kwietniu uzbierało się całkiem sporo gierek, co zdecydowanie potwierdza stosunek ilości recenzji do zapowiedzi. Szczęśliwym trafem gierek jest nie tylko dużo, ale też są one w ogromnej większości ponadprzeciętne, żeby nie powiedzieć dobre. Weźmy tu na przykład takiego NOX-a, który umili życie wszystkim DIABLO-maniakom, zmuszonym czekać na sequel swej ukochanej gry aż do 1 czerwca (zgodnie z aktualnymi informacjami), albo INVICTUS-a, który stanowi wyjątkowo oryginalną (przynajmniej pod względem konwencji) strategię realtime'ową ze starożytnymi Grekami i mitologicznymi bestiami w rolach głównych. Skoro mowa o strategiach, polecam Waszej uwadze także THEOCRACY i SID MEIER'S ANTIETAM, jak również zajawkę gry SHOGUN: TOTAL WAR, która zapowiada się wściekle ekscytująco. A propos polecania: pomyślałem sobie, że można by tak na łamach NSS przyznawać jakieś wyróżnienia co ciekawszym grom. Takie sikretowe Oscary, coś w stylu „Hicior miesiąca" (dla tych najlepszych) albo „Kicha roku" (dla tych najgorszych :) Być może już niebawem wprowadzimy ów zamysł w życie. Kolejnym patentem, który mógłby się Wam spodobać, jest lista przebojów, aktualizowana co miesiąc, z numeru na numer. Po pierwsze, moglibyśmy zamieszczać w niej tytuły najlepszych gier, biorąc pod uwagę ich sprzedaż na całym świecie. Po drugie, chcielibyśmy zamieszczać tam typy wszystkich redaktorów NSS. Po trzecie wreszcie, moglibyśmy przyjmować Wasze typy i w ten sposób stworzyć listę przebojów naszych Czytelników. Jak Wam to się podoba? ... Opinie na ten temat przyjmuję pocztą elektroniczną, lądową, morską, lotniczą i pneumatyczną :)
Zapraszam do lektury!

Hunter, hunter@ssonline.com.pl

Oto, co oznaczają oceny po dewaluacji:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

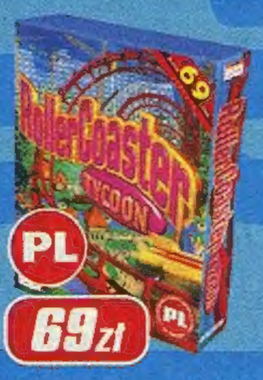
10 – ***GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

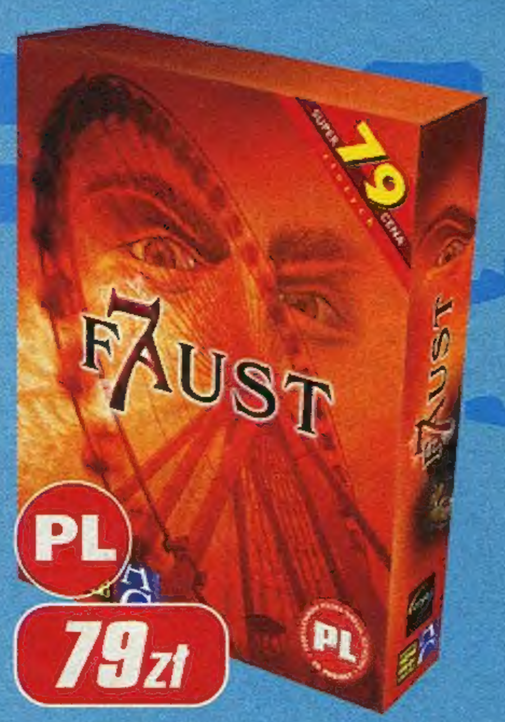


ZESTAW THE SETTLERS III

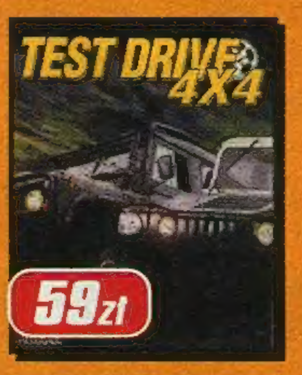
Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje. W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III!

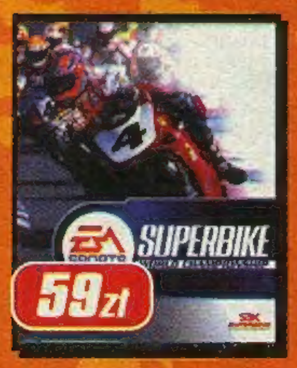
ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

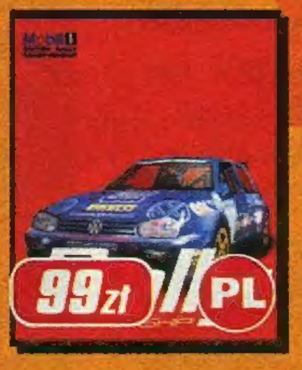
Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

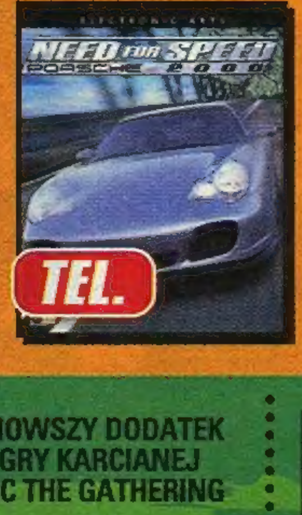


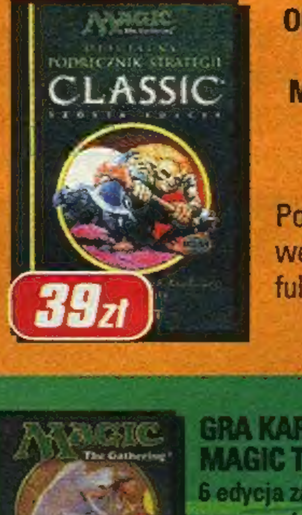
Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!











OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Alfa Centauri	69 zł	Need for Speed 4	149 zł
Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	NHL 99	69 zł
C&C + misje	89 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Dark Reign	59 zł	Redguard	59 zł
Dark Stone	99 zł	Silent Hunter	69 zł
Diablo Hellfire	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Gorky 17	69 zł	Superbike World Championship	59 zł
Half-Life Gold	99 zł	Team Apache	69 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Turok 2	59 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.

75 kart - cena 45 zł.

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69,

FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

189 zł

FORCE COMMANDER

Kolejna znakomita gra ze stajni Georga Lucasa. Tym razem w świecie Gwiezdnych Wojen możesz wziąć udział w strategii 3D i stanąć po jednej ze stron konfliktu: zdeterminowanych rebeliantów lub mrocznego Imperium.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

159 zł

PLANESCAPE: TORMENT PL

Torment to nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout 2. Zajmuje aż 4 CD i ma ponad 3500 stron tekstu. W rolach głównych: Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski i Wiktor Zborowski. W pudełku z grą znajdziesz również: T-shirt, mousepad, plakat i słownik.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.

PREMIERA: 5 Kwietnia 2000

79 zł

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

69 zł

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Maj 2000

159 zł

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: 1 czerwca 2000

TEL.

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE PL

Długo oczekiwany dodatek do jednej z najbardziej znanych gier strategicznych Heroes of Might & Magic III. Dodatek oferuje kilkanaście nowych misji w trybie kampanii, nowych bohaterów i nowe rodzaje jednostek.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

119 zł

IMPERIUM GALACTICA II ANG/PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj neznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

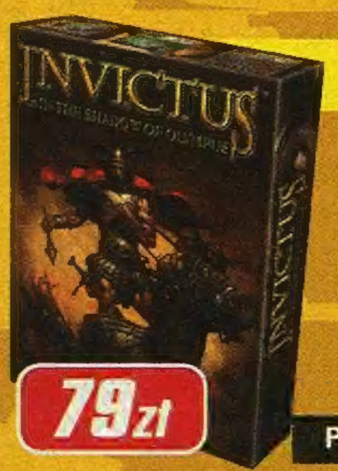
PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

79 zł

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego aniołka, który ma zbawić świat. Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Kwiecień 2000



79 zł

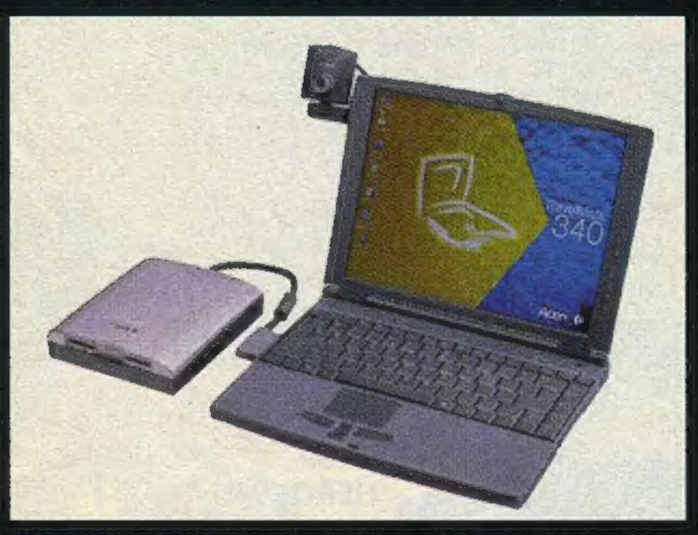
INVICTUS

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: Kwiecień/Maj 2000

ACER zaprezentował niedawno rodzinę komputerów biurowych ACER POWER 8600, najnowszą serię maszyn przeznaczonych na rynek korporacyjny. ACERPOWER 8600 wyposażone są w procesory INTEL PENTIUM III (w najlepszej konfiguracji – 733 MHz), pracujące na płycie z układem INTEL 820 AGP, oraz w szynę FSB, taktowaną zegarem 133 MHz. Daje mu to szybkość transferu równą 1,2 GB/sec. W ACER POWER 8600 zastosowano pamięć RDRAM z architekturą RIMM, która pozwala dotrzymać kroku najszybszym generacjom mikroprocesorów i kontrolerów, zapewniając ponad dziesięciokrotnie wyższą wydajność niż zwykła pamięć RAM. Wsparcie dla AGP 2x/4x oraz dźwięku PCI połączone zostało z wydajną kartą graficzną ACER TNT2–16 AGP 4x (16 MB VRAM), co pozwala w pełni obsłużyć multimedialne funkcje współczesnych aplikacji biurowych.

Firma ACER wprowadza na polski rynek nową rodzinę superlekkich (1,8 kg), supercienkich (2,5 cm) i jednocześnie bardzo wytrzymałych notebooków TRAVEL MATE 34x. Wyposażone są one w najszybsze (z dostępnych obecnie na rynku) procesory do komputerów przenośnych – MOBILE PENTIUM III 450/500 MHz. Nowa rodzina notebooków jest kontynuacją doskonałej serii TRAVEL MATE 33X z MOBILE PENTIUM II 366/400 MHz, zaprezentowanej podczas ubiegłorocznych marcowych targów CeBIT i entuzjastycznie przyjętej przez użytkowników na całym świecie. Notebooki TRAVEL MATE 34x idealnie nadają się do pracy w podróży, między innymi ze względu na niezwykle wytrzymałą magnezową obudowę, wbudowany modem V90/56 kbps, kartę sieciową Ethernet 10/100 oraz napęd Zip.



Na stronie internetowej firmy TORNADO 2000 dostępne są nowe sterowniki do kart MATROX serii G100/G200/G400. Za przesłanie nam informacji na ten temat dziękujemy przedstawicielowi TORNADO 2000, Panu Marcinowi Gutkiewiczowi.

Sterowniki w wersji 5.52.015 dla Windows 9x są dostępne pod adresem:

ftp://ftp.tornado.com.pl/matrox/G200_G400/sterowniki/w9x/w9x_552.exe

Sterowniki w wersji 4.43.033 dla Windows NT 4 są dostępne pod adresem:

ftp://ftp.tornado.com.pl/matrox/G200_G400/sterowniki/nt40/nt4443.exe

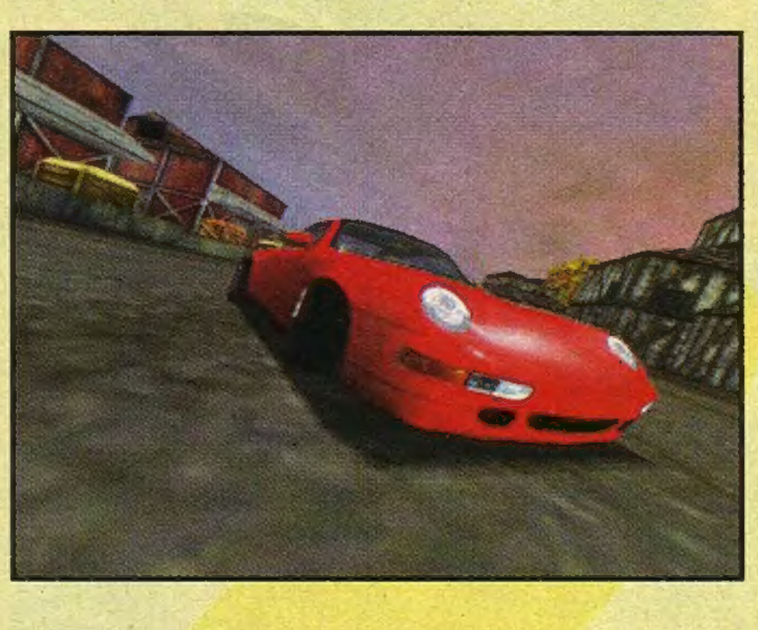
POLSCY DYSTRYBUTORZY

CD PROJEKT

Najważniejsze tytuły nadchodzącego miesiąca w firmie CD PROJEKT to: AZTEC, ROLLERCOASTER TYCOON ADDITION PACK, FREESPACE 2, INVICTUS, BALDUR'S GATE PAK (na krążku DVD) oraz MESSIAH. Jak widać, w ofercie same interesujące tytuły. W szczególności polecamy od dawna zapowiadaną grę FPP pt. MESSIAH oraz znakomitą symulację kosmiczną pt. FREESPACE 2. Wszystkie te tytuły ukażą się oczywiście w wersji polskiej.

IPS

Pod koniec marca ukazało się sporo ciekawych gier znajdujących się w ofercie tej firmy: NEED FOR SPEED 5: PORSHE, NEED FOR SPEED: MOTOR CITY, DIE HARD TRILOGY 2 (na PSX), NASCAR 2000, FORMULA 1 oraz FORMULA 1 MANAGER 2000. Na początku kwietnia powinna ukazać się gra SHOGUN, na którą z pewnością czekają miłośnicy strategii.



MIRAGE

W tym miesiącu firma MIRAGE szykuje wiele ciekawych produktów. Najważniejsze z nich to DAIKATANA (długo oczekiwana gra FPP), THIEF 2: THE METAL AGE oraz DEUS EX (połączenie RPG i przygodówki; akcja gry osadzona jest w dalekiej przyszłości). Poza tym w kwietniu powinny pojawić się również takie gry, jak: F1 WORLD GRAND PRIX '99, UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 2000, CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC, MAX FLIGHT oraz przeznaczone dla dzieci – TWOJE KRESKÓWKI – PL.

CODA

Do maja 2000 firma CODA ma zamiar wypuścić na rynek 5 ważnych tytułów. DEMISE: RISE OF THE KU'TAN to gra RPG, której premiera zapowiadana jest na początek kwietnia. SKOUT to niemiecka gra FPS z elementami przygodowymi. CASE CLOSED to z kolei przeróbka popular-

nej gry planszowej, w której gracz musi rozwiązywać zagadki kryminalne. SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP – nazwa mówi sama za siebie. I wreszcie TRAITOR'S GATE, przygodówka na czterech kompaktach, w której naszym zadaniem będzie kradzież brytyjskich klejnotów koronnych.

PLAY-IT

W najbliższych tygodniach spodziewać się możemy wejścia na rynek kilku interesujących tytułów, w tym ROLECAGE STAGE 2, HALF LIFE: GENERATIONS oraz REACH FOR THE STARS.

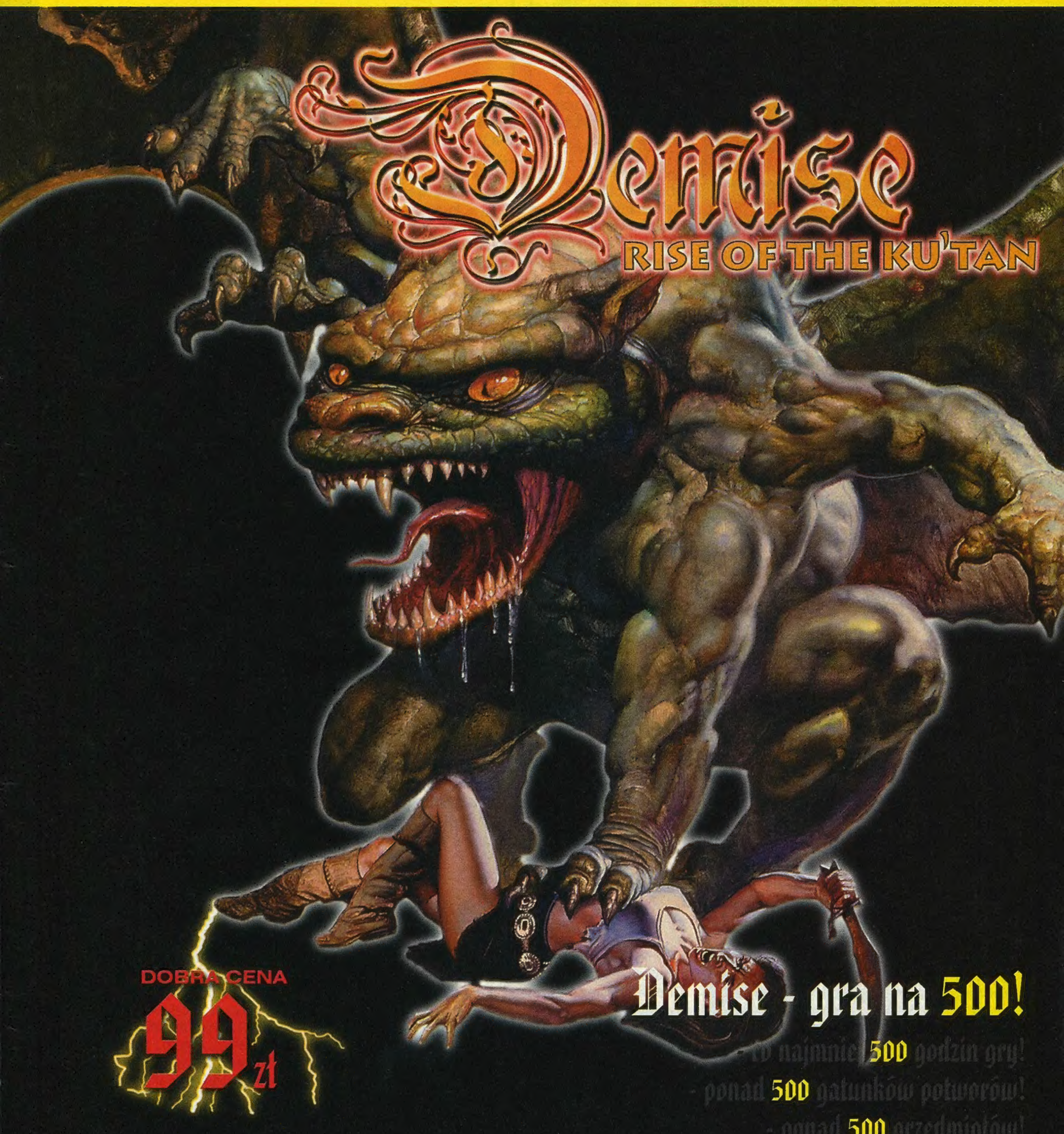
Przewidywana cena za każdą z gier to 159 zł. Powinien również pojawić się pack zawierający podrasowane wersje dwóch gier z rodziny Warhammera: CHAOS GATE (WARHAMMER 40 000) oraz FINAL LIBERATION (EPIC 40 000).

LEM

W kwietniu ukażą się następujące tytuły w polskiej wersji językowej: ARCATERA, BUSINESS TYCOON, DEEP FIGHTER, FOOTBALL

WORLD MANAGER 2000, IMPERIUM GALACTICA 2, RAYMAN 2 oraz THEOCRACY. Oprócz tego LEM zapowiada wydanie w wersji oryginalnej DARK REIGN 2, METAL FATIGUE, SOLDIER OF FORTUNE, STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES oraz VAMPIRE: THE REDEMPTION. Przypuszczalnie najbardziej interesującym tytułem jest tu VAMPIRE, choć to tylko moje prywatne zdanie.

Już w sklepach!



DOBRA CENA

99 zł

Demise - gra na 500!

500 godzin gry!

ponad 500 gatunków potworów!

- ponad 500 przedmiotów!

Stwórz swoich bohaterów wybierając spośród dziewięciu ras (od miłego Gnoma po olbrzymiego Giganta) i dwunastu profesji (od szlachetnego Paladyna do zabójczego Ninji). Poprowadź drużynę poprzez gigantyczny 30-to poziomowy labirynt pełen potworów i niespodzianek. Zaprzyjaźnij się z groźnymi istotami i włącz je do swojej grupy. Wypełnij kilkaset zadań zleconych przez ludzi z Miasta. handluj przedmiotami i pochwyconymi potworami.

Demise to rozbudowana opcja gry wieloosobowej na specjalnie stworzonym do tego celu serwerze.

kompletny help wprowadzi Cię w tajniki programu, łącznie ze szczegółowymi poradami dla początkujących w całości po polsku.

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 832-46-43

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

PL CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce

ARTIFACT ENTERTAINMENT

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Sterowniki dla Windows 2000 są dostępne pod adresem:

ftp://ftp.tornado.com.pl/matrox/G200_G400/sterowniki/w2000/w2k503.exe

W lutym 2000, w Brukseli, firma SONY zaprezentowała nowy 15-calowy ekran ciekłokrystaliczny N50. Jego przednia rama wykonana jest z aluminium, zaś on sam ma tylko 12 mm grubości. Waga całego urządzenia to zaledwie 3 kg. N50 wyposażono w dwa głośniki – każdy z nich ma moc 2 W, a wbudowane są w podstawkę ekranu. Pomimo swoich niewielkich rozmiarów (mniej niż 5 cm) jakość emitowanego dźwięku dorównuje tej z głośników pełnowymiarowych – a wszystko to dzięki zastosowaniu technologii Wide Stereo Mode. Niewielkie rozmiary ekranu osiągnięte zostały dzięki odseparowaniu zasilania panelu LCD i pokierowaniu w innowacyjny sposób jego okablowaniem. Wszystkie zbędne przewody zostały umieszczony w tzw. media boksie, który połączony jest z ekranem LCD przy użyciu cyfrowego kabla.

Oprócz tego w wyświetlaczu N50 zastosowano kilka innych ciekawych technologii. Tzw. „elektroniczne oko" dostosowuje jasność wyświetlanego obrazu do ilości padającego na ekran światła. Dzięki takiemu rozwiązaniu użytkownik nie musi ciągle poprawiać obrazu w panelu LCD. System ten reaguje również na wszelkie zmiany, spowodowane np. włączeniem bardzo ostrego oświetlenia. Pozwala on również, rzecz jasna, na ręczną zmianę parametrów. Ekran N50 wyposażony jest też w technologię Digital Smoothing, która wygładza wyświetlane kontury oraz znacznie poprawia jakość wyświetlanych barw.

Niedawno zakończyła się pierwsza edycja prowadzonego przez OBOP programu badawczego INTERBUS, należącego do jednej z czołowych grup informacji marketingowej na świecie – TAYLOR NELSON SOFRES. Systematyczny sondaż polskich użytkowników Internetu OBOP rozpoczął w lutym 2000. Badanie to jest realizowane 2 razy w miesiącu. Wkrótce będzie rozszerzone o narzędzia pomiaru efektywno-

NAJNOWSZE GRY

SABOTEUR

SABOTEUR to połączenie przygodówki i gry akcji. Wcielasz się tu w postać młodego Shin lenaga, który pragnie pomścić śmierć dziadka oraz odbić siostrę z rąk korporacji G.E.N.E. Gra posiada bardzo ładną oprawę graficzną, a wykorzystany w niej engine 3D jest w pełni profesjonalny (tego zresztą należało się spodziewać po firmie EIDOS – to mistrzowie w swoim fachu). Oprócz elementów walki, toczonej przy użyciu wielu rodzajów egzotycznej broni, czeka tu na Was sporo zagadek do rozwiązania oraz wciągająca, spójna fabuła. Ciekawym pomysłem jest możliwość pośredniego kierowania Shiro – psem bojowym, należącym do głównego bohatera. Okazuje się, że umiejętnie wykorzystując psie zdolności mo-

żna całkiem sporo zdziałać. Oprócz tego z pewnością spodoba się Wam różnorodność postaci NPC, które spotkamy w grze. Jest ich ponad 40, każda zaś dysponuje własnym zestawem ruchów. Według zapewnień autorów przeciwnicy mają analizować nasz styl walki i uczyć się unikania ciosów. Co z tego wyjdzie, zobaczymy, ale zapowiada się całkiem niezła gra. Termin wydania: II kwartał 2000.

MIGHT & MAGIC 8

Kolejna, ósma już część sławnej serii MIGHT & MAGIC wkrótce zawita na półki sklepowe. Escaton, demon prześladujący od wieków spokojne krainy Jadame, Enroth i Erathię, znów wyrwał się na wolność i planuje sprowadzić na nie zagładę. Skutki działań Escatona są widoczne już teraz – otworzyły się portale do czterech planów żywiołów (ognia, wody, powietrza i ziemi), zaś ich mieszkańcy bez przeszkód przenikają do królestwa śmiertelników, siejąc spustoszenie. Przeciwko demonowi i jego sługusom staje garstka poszukiwaczy przygód, którzy z początku nie zdają sobie sprawy, że ich przeznaczeniem będzie uratowanie świata od zagłady. Gra ma zawierać, rzecz jasna, nowe stwory, nowe

umiejętności i sporo ulepszeń. Zaniepokoiły mnie natomiast screeny, z których wynika, że M&M8 wyglądać będzie niemal identycznie jak M&M7. Zaś M&M7 wyglądała identycznie jak M&M6 z patchem 3Dfx. Trochę to denerwujące, biorąc pod uwagę, że od czasu wydania M&M6 minęły ponad dwa lata, zaś technologia użyta do jej produkcji jest już solidnie przestarzała. Czyżby seria popadała w fatalną stagnację? Na to wygląda... W czasach DRAKAN–a prymitywna grafika M&M8, przypominająca najwcześniejsze produkcje na akceleratory, jest mocno żenująca. A szkoda, bo M&M jest jedną z najlepszych serii RPG. Termin wydania: III kwartał 2000. Producent: 3DO COMPANY.

PRINCE NASEEM BOXING

Od czasów MORTAL KOMBAT 3 chyba żadna bijatyka na PC nie zyskała sobie wielkiej popularności – być może próżnię tę wypełni gra PRINCE NASEEM BOXING firmy CODEMASTERS. Tytuł ten już pojawił się na rynku, lecz, niestety, nie został ani doceniony, ani nawet zauważony (przynajmniej u nas). Spośród innych tego typu gier PNB wyróżnia się przede wszystkim starannie dopracowaną grafiką i nienagannym modelem walki. Gra oferuje trzy tryby zabawy: „Career mode" (możesz prowadzić zawodnika przez jeden lub kilka sezonów), „Championship mode" (w którym walczysz na zasadach turniejowych) oraz „Arcade mode" (czyli pojedyncze starcia). Do wyboru jest ponad 90 zawodników, którzy na tyle różnią się stylem walki, że będziesz musiał opracować oddzielne taktyki dla każdego z nich. A jest w czym wybierać, bo wachlarz ciosów ma być bardzo rozwinięty. Wprawdzie boks jest mniej spektakularny niż wyczyny Liu Kanga z MK, ale myślę, że ta gra zasługuje na odrobinę uwagi. Termin wydania: już jest.

INSANE

W INSANE znajdziesz najgorsze możliwe drogi i najbardziej zwariowane pojazdy – krótko mówiąc, szykuje się dobra zabawa. INSANE jest dziełem firmy CODEMASTERS, której już kilka razy udało się zaskoczyć graczy nietypowymi tytułami. Idea INSANE jest stosunkowo prosta – masz do wyboru 20 pojazdów, od wielkich, ośmiokołowych tirów aż po zwrotne terenowe gaziki. Przed Tobą kilometry bezdroży, pustyń, bagien i wszelkiego rodzaju przeszkód terenowych, a gdy zaczyna się wyścig, możesz liczyć już tylko na własne umiejętności. INSANE posiada bardzo kolorową, krzykliwą grafikę, zabawne urozmaicenia oraz niepowtarzalną atmosferę. Gra jest jakby żywcem przeniesiona z konsoli, a jej autorom w dużym stopniu udało się odtworzyć dynamikę rozgrywki, która często jest najsłabszym punktem tego typu produkcji na PC. INSANE nie jest może grą bardzo ambitną, ale w końcu nie zawsze mamy ochotę wysilać mózg przy rozwiązywaniu zagadek... Termin wydania: II kwartał 2000.

Już w sklepach!

Krew się leje...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

W polskiej wersji językowej wystąpili:
Andrzej Chyra, Marcin Troński,
Jeremi Jemiołowicz.

SKOUT

Skaut to:
- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- [illegible]
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!
- uwolnij zakładników
- [illegible]
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

Planeta [illegible] została [illegible]
Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców
[illegible]
Przez pole siłowe może przedrzeć się tylko jeden człowiek i jeden robot
[illegible]

CENA 69 zł

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 7, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ści reklamy oraz audytorium stron internetowych (Web Audience Measurement). A oto garść wyników:

12,8% Polaków powyżej 15 lat ma dostęp do Internetu. Zasoby Sieci wykorzystywane są przede wszystkim do poszukiwania informacji przydatnych w pracy i w nauce oraz do rozwijania zainteresowań. Najpopularniejszą przeglądarką jest Wirtualna Polska, a następne miejsca zajmują Onet i Yahoo. Co piąty internauta posiada indywidualne konto e-mailowe. TAYLOR NELSON SOFRES dysponuje również danymi pochodzącymi z innych, podobnych badań z ostatnich 2 lat. Dzięki temu można prześledzić dynamikę rozszerzania się zasięgu Internetu w Polsce. Okazuje się, że w tym czasie liczba internautów wzrosła przeszło dwukrotnie. Na początku 1998 r. było ich 5,4%, 12 miesięcy później – 7,1%, zaś w połowie 1999 – 9,3%. Obecnie dostęp do Internetu ma jeden na ośmiu Polaków. Wśród użytkowników Internetu przeważają osoby z wyższym wykształceniem (46% z nich ma dostęp do Sieci), menadżerowie (54%), przedstawiciele wolnych zawodów (46%), biznesmeni (30%) oraz studenci i uczniowie (35%). W dużych miastach może się łączyć z Internetem co 5 piąty mieszkaniec, na wsi – tylko co piętnasty. Warto jednak dodać, że wiarygodność powyższych danych została poddana w wątpliwość przez inne firmy zajmujące się badaniem polskiego rynku.

Na niekończącej się „wojnie na procesory" pomiędzy AMD a INTEL-em korzystają głównie użytkownicy. I tak właśnie powinno być, bo nie ma to jak zdrowa konkurencja. Ostatnio INTEL, w odpowiedzi na ostatnie rewelacje firmy AMD, wypuścił na rynek nowy procesor – o prędkości 1 GHz! Ze względu na wysoką cenę będzie on na razie dostępny tylko dla dużych korporacji, ale ze względu na tempo rozwoju rynku komputerowego niewykluczone, że za rok-dwa sami będziemy mogli pozwolić sobie na takie cudeńko. Nowy INTEL pod względem parametrów jest zbliżony do konkurencyjnego chipu AMD (też 1 GHz), istotną kwestią jest więc, która firma zaoferuje lepsze ceny.

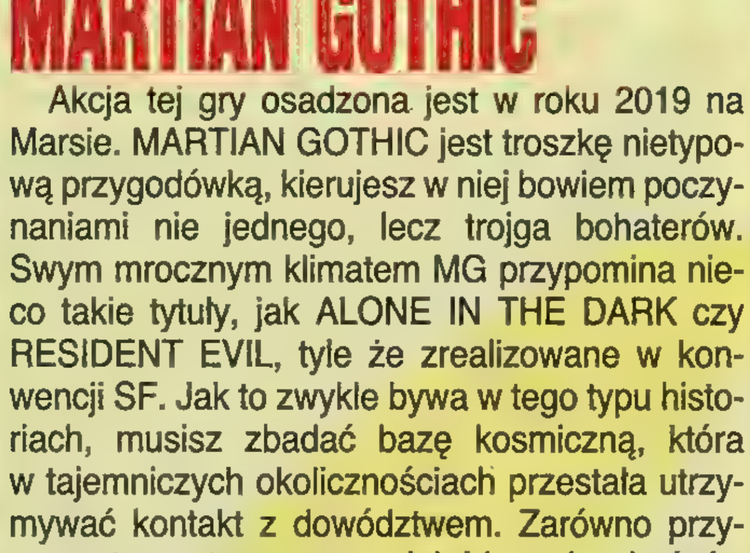
Firma E-COLOR ogłosiła dzisiaj podpisanie umowy partnerskiej z 3DFX INTERACTIVE dotyczącej produktu o nazwie 3DEEP (aplikacja do korekcji gamma, pozwalająca graczom sterować jasnością obrazu i parametrami light sourcingu). To już druga tego typu umowa podpisana przez tę firmę (pierwsza kilka dni temu z ATI). Nowy program umożliwi twórcom gier zastosowanie łatwego w obsłudze menu sterowania ustawieniami akceleratora. Logo 3DEEP, podobnie jak logo 3DFX, będzie pojawiać się przy starcie aplikacji – tak, żeby gracze wiedzieli, z jakiej technologii korzystają.

BATTLE OF BRITAIN

Jedną z pierwszych gier, które miałem okazję zobaczyć na komputerze osobistym, była BATTLE OF BRITAIN na ZX Spectrum. Po blisko 17. latach od tamtego momentu gra o takim samym tytule powraca na ekrany naszych komputerów, tym razem w rewelacyjnej oprawie graficznej i pod sztandarami firmy EMPIRE INTERACTIVE. BATTLE OF BRITAIN daje nam możliwość wcielenia się zarówno w pilota, jak i w dowódcę kierującego poczynaniami swoich eskadr z bezpiecznego schronu w Londynie. W czasie Bitwy o Anglię Niemcy przeprowadzili ponad 1000 nalotów nad terytorium Wielkiej Brytanii – w BATTLE OF BRITAIN masz możliwość odtworzenia większości z nich. Wśród samolotów, na których przyjdzie Ci latać, znajdują się najsłynniejsze maszyny tego konfliktu: Hurricane, Spitfire, Me Bf109, Me Bf110, Ju87 Stuka, Junkers 88 i wiele, wiele innych. Gra oferuje również rozbudowaną opcję multiplayer, i to zarówno w trybach „Deathmatch", jak i „Team Play". Radzę zainteresować się tą grą. Termin wydania: połowa 2000.

MARTIAN GOTHIC

Akcja tej gry osadzona jest w roku 2019 na Marsie. MARTIAN GOTHIC jest troszkę nietypową przygodówką, kierujesz w niej bowiem poczynaniami nie jednego, lecz trojga bohaterów. Swym mrocznym klimatem MG przypomina nieco takie tytuły, jak ALONE IN THE DARK czy RESIDENT EVIL, tyle że zrealizowane w konwencji SF. Jak to zwykle bywa w tego typu historiach, musisz zbadać bazę kosmiczną, która w tajemniczych okolicznościach przestała utrzymywać kontakt z dowództwem. Zarówno przyczyna tego stanu rzeczy, jak i los mieszkańców bazy pozostają nieznane i ktoś musi zagadkę rozwiązać. A tym kimś jesteś właśnie Ty. W skład trójosobowej ekipy ratowniczej wchodzą: Martin Karne (rządowy tajniak), Diane Matlock (mikrobiolog) i Kenzo Uji (spec od sztucznej inteligencji). W dowolnym momencie możesz „przeskoczyć" od jednej postaci do drugiej. Gra zostanie wydana przez TAKE 2 w kwietniu 2000.



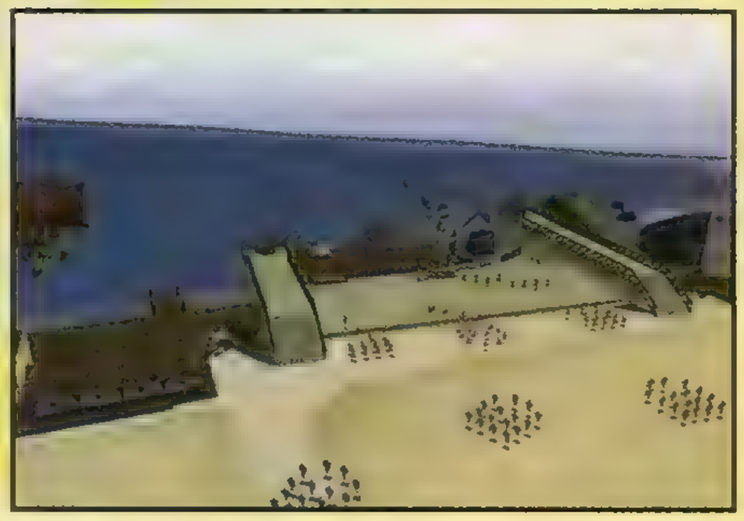
STARLANCER

Team programistów DIGITAL ANVIL zmienił jakiś czas temu wydawcę, wymieniając ORIGIN na MICROSOFT. Według zapewnień Erina Robertsa, jednego z twórców sukcesu DA, roszada ta wyszła wszystkim na dobre. I niewykluczone, że tak właśnie jest, gdyż najnowsza produkcja DA zapowiada się nader interesująco. STARLANCER przedstawia pierwszy kosmiczny konflikt ludzkości, który wybuchł niedługo po skolonizowaniu większej części Układu Słonecznego. W odróżnieniu od innych „space combatów" w STARLANCER–ze nie ma żadnych Obcych – konflikt toczy się między dwoma zwalczającymi się frakcjami (Alliance i Coalition). Projekty statków częściowo bazują na obecnych modelach NASA, dlatego STARLANCER może być dla nie-

których graczy bardziej interesujący niż konkurencyjne tytuły. Zamierzeniem twórców, według słów jednego z programistów, było stworzenie symulatora kosmicznego, który wypełniłby lukę między takimi grami, jak BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, ukazującymi współczesną technologię kosmiczną, a wybiegającymi daleko w przyszłość tytułami w rodzaju serii WING COMMANDER. Termin wydania: kwiecień 2000. Czytaj też w dziale „W przygotowaniu".

PRAETORIANS

To prawdziwa gratka dla strategów. Wystarczy spojrzeć na rewelacyjne screeny, by serce zaczęło szybciej bić każdemu komputerowemu generałowi. Tym bardziej, że w sumie niewiele było gier dających możliwość dowodzenia armią rzymską. PRAETORIANS jest dziełem mało znanej firmy hiszpańskiej PYRO STUDIOS, a za wspaniałą trójwymiarową oprawą kryje się tu solidna gra strategiczna, nie zaś jakiś tam wtórny RTS, doprowadzający wszystkich do rozpaczy. W założeniach PRAETORIANS ma być grą, w której dowodzenie odbywa się na poziomie jednostek, a nie pojedyn-



czych żołnierzy (podobnie jak w grach MYTH czy DARK OMEN). Do wyboru jest tu sporo typów wojska, a ponadto program oferuje kilka nietypowych opcji, takich jak na przykład możliwość odbijania przeciwnikowi niewolników i szkolenia ich jako mięsa armatniego. Dzięki temu możemy szybko powiększyć liczebność naszej armii. Areną walk będzie północna Francja, Egipt i Rzym. Podsumowując w telegraficznym skrócie: wiele ciekawych innowacji, możliwość dowolnego manipulowania ustawieniem kamery, wciągający temat i przede wszystkim wspaniała oprawa graficzna. PRAETORIANS to dla prawdziwego gracza pozycja obowiązkowa. Termin wydania: koniec 2000.

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

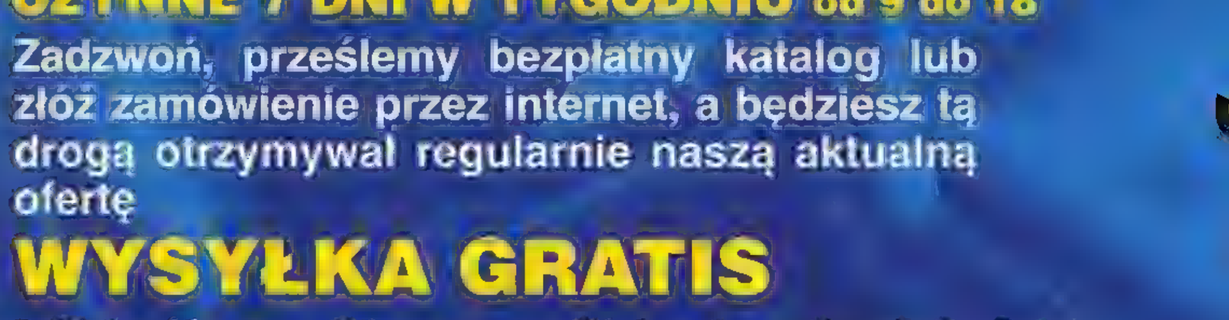
WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA
TYLKO W KWIETNIU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**



- **99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

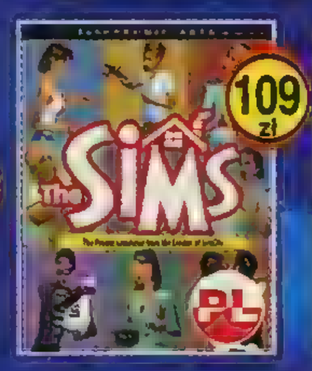
SKLEP WYSYŁKOWY
TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY ✶ POLECAMY

MOUSE PAD GRATIS



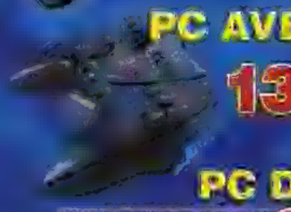
ZEGAREK GRATIS

MOUSE PAD GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Atlantis 2 pl	79	Panzer General 3D	99
C&C: Tiberian Sun	99	Quake 3	189
Croc 2	99	Rayman 2	99
Die Hard Trilogy 2	109	Screamer Rally	59
Faust pl	79	Settlers 2 pl	45
Freespace 2 pl	79	Simcity 3000	99
Heroes of Might&Magic 1	59	Sid Meier's Gettysburg	59
Heroes of Might&Magic 3 pl	144	Starcraft	99
Hopkins FBI	69	Swat 3D	159
Hugo pl	69	Theme Park World	99
Jagged Alliance 2 pl	69	Tomb Raider 4	149
Kroniki Czarnego Księżyca pl	69	Unreal Tournament	99
Messiash pl	69	Urban Chaos	149
NBA Live 2000	99	Warcraft	39
Odorek i Boberek pl	69	Warhammer- Dark Omen	59
Panzer Commander	75	Worms	39

PC POWERPAD PRO
105 zł


PC AVENGER
135 zł

PC DIRPAD

PC SPEED DRIVE
319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Istnieje kilka gier, które zapisały się złotymi zgłoskami w sercach wszystkich graczy. HALF–LIFE (a także jego sieciowa modyfikacja TEAM FORTRESS CLASSIC) – wraz z data–dyskiem pt. OPPOSING FORCE – z pewnością do takich należy. Dziś przedstawiamy rozmowę z Gabem Newellem, człowiekiem, któremu te tytuły są chyba tak bliskie, jak QUAKE 3 J. Carmackowi. Gab opowie nam o kontynuacji TEAM FORTRESS, a także o innych planach VALVE na przyszłość.

■ ■ ■

NSS: Dzięki HALF–LIFE, który pierwotnie został stworzony jako tytuł „single", VALVE zaistniało w świadomości graczy. Jednak dziś HALF–LIFE to prawdziwy faworyt wśród gier multiplayerowych. Czy przewidzieliście taką sytuację, czy to raczej przypadek? Kiedy po raz pierwszy pomyśleliście o wydaniu TFC?

G.N.: W multiplayerową część HALF–LIFE–a włożyliśmy mnóstwo pieniędzy i nadal w nią inwestujemy. To ma znaczenie: silna baza graczy poświęcających czas zabawie w sieci podtrzymuje zainteresowanie grą i ta świetnie się sprzedaje. Oczywiście, masowe poparcie „on–line" od początku było naszym celem, ale miło zaskoczyła nas skala odzewu i zainteresowanie, z jakim spotkał się HALF–LIFE. Tylko w ciągu ostatniego miesiąca jego fani spędzili na graniu on–line w Internecie ponad 180 milionów minut, a nie zapominajmy tu o osobach grających w sieciach lokalnych. To tak, jak gdyby sześć milionów ludzi regularnie co miesiąc oglądało trzydziestominutowy telewizyjny show. Na pomysł stworzenia TFC wpadliśmy grudniu roku 1998. W trakcie pewnego wspólnego obiadu stuknęliśmy się w czoło: „Jak to możliwe, że nie wpadliśmy na to wcześniej?"

NSS: Popularność HALF–LIFE–a jest ogromna. Niektórzy mówią, że za tym sukcesem stoi TFC, inni zaś, że prawdziwa przyczyna tkwi w ilości dostępnych modyfikacji i poprawek oraz w realistycznym środowisku gry. Jakie jest Pańskie zdanie?

G.N.: Uważam, że sedno sprawy tkwi w połączeniu kilku rzeczy. Sukces, jaki odniósł HALF–LIFE powoduje, że do bazy stałych bywalców on–line cały czas dołączają nowi (codziennie mniej więcej 1 000 nowych graczy próbuje swych sił w HALF–LIFE on–line). Oczywiście pomaga temu urozmaicenie stylów gry, tak samo jak olbrzymia ilość map, stworzonych przez fanów.

NSS: Jak dotąd większość wszystkich multiplayerów (mam na myśli gry, w których jednocześnie podłączone są setki czy tysiące graczy) dotyczyła głównie gatunku RPG. Nurt „action 3D", może z wyjątkiem STARSIEGE: TRIBES, jest mniej lub bardziej ograniczony małymi arenami, przeznaczonymi dla maksymalnie 32 lub 64 graczy. Czy uważa Pan, że zbliża się czas masowego ataku gier „action 3D" ze szczegółowo opracowanymi i rozległymi poziomami?

G.N.: Jeśli weźmiemy pod uwagę czas, który spędzają gracze na zabawie w Internecie, HALF–LIFE odniósł chyba dziesięciokrotnie większy sukces aniżeli wszystkie gry RPG. Myślę, że w przyszłości zdarzą się dwie rzeczy: po pierwsze, w danej rozgrywce będzie uczestniczyło o wiele więcej osób (64, 128 i więcej) i – po drugie – poziomy powoli uzyskają wygląd wzajemnie złączonych lokacji, przygotowanych w takim samym stylu, w jakim połączyliśmy razem levele w singlowej wersji HALF–LIFE. Obszerne światy będą budowane w ten właśnie sposób, przy czym atrybuty gracza i jego uzbrojenie mają „podróżować" przez nie razem z bohaterem. Dobrą wiadomością jest to, że gracz będzie mógł zaprojektować spójny i logiczny świat. Niestety, z powodu skoncentrowania wszystkich postaci w jednym miejscu trzeba bardzo uważać przy projektowaniu poszczególnych obiektów na to, aby nie doszło do niespodziewanych kłopotów, gry nie fair itp. Osobiście uważam, że na pewno znajdzie się ktoś, kto spróbuje wykorzystać wszystkie te elementy w następnym pokoleniu gier akcji i że prawie wszystkie przyszłe tytuły będą rozwijać system łączenia poziomów w jeden obszerny, samodzielnie funkcjonujący świat.

NSS: Sztuczni, komputerowi przeciwnicy (botsy) to podstawa takich gier, jak QUAKE 3 lub UNREAL TOURNAMENT, zwłaszcza u nas, gdzie połączenie z Internetem (98% użytkowników korzysta z linii telefonicznych) jest zbyt wolne, niestabilne i drogie. Być może właśnie z tego powodu nieobecność botów była tym, czego wielu graczom w pierwotnym HALF–LIFE brakowało (na szczęście po wydaniu gry pojawiło się kilka). Jak wygląda sprawa botów w TF2?

G.N: W trakcie powstawania gry poświęciliśmy sporo czasu i wysiłku na programowanie Sztucznej Inteligencji (SI) przeciwników, uważam więc, że wiemy, jak stworzyć ciekawych wrogów, z którymi gra jest zabawna. Jedną z nowych możliwości stanowi inteligentny dowódca z bardzo dojrzałą SI, który informuje graczy o aktualnej sytuacji oraz o przewidywanej strategii działań. Staraliśmy się stworzyć na tyle elastyczną SI, by w obliczu płynnych zmian sytuacji obdarzyć każdą istotę maksymalną ilością możliwych reakcji.

NSS: Z naszych informacji wynika, że nie zamierzacie opublikować oficjalnej beta wersji, przeznaczonej do testów, nawet nie ogłosiliście wydania grywalnego demo. Dlaczego? QUAKE 3: TEST znacząco pomógł developerowi nie tylko przy „dostrajaniu" gry, ale także na chwilę oderwał uwagę graczy od innych gier „deathmatchowych" (HALF–LIFE, UNREAL TOURNAMENT itp.) i zwrócił ją właśnie w stronę QUAKE–a 3.

G.N.: Zrobimy wszystko, co trzeba, by mieć pewność, że TEAM FORTRESS 2 jest dobrą grą, do której gracze będą mieć zaufanie, jeszcze zanim wydadzą na nią swoje pieniądze. Jeżeli będzie się w tym mieściła publicznie dostępna wersja testująca, to w porządku. Mamy jednak lepsze doświadczenia z modelem, gdy betatestowanie przebiega bezpośrednio u nas, w wewnętrznym ośrodku testów VALVE, i my, twórcy, możemy od razu obserwować reakcje graczy.

NSS: Już wspominałem o złych doświadczeniach większości polskich graczy z przyłączeniem do Internetu. Szczerze mówiąc, jeśli jesteś podłączony przez dial–up, to czasami znalezienie wystarczająco szybko reagującego serwera jest prawie niemożliwe. Niestety, większość polskich providerów internetowych jak dotąd nie uruchomiła żadnych lokalnych serwerów dla gier i najlepszy ping, jaki można osiągnąć na angielskich, holenderskich lub niemieckich serwerach, wynosi od 300 do 400 milisekund, często z okropnym opóźnieniem. Jesteście autorami projektu POWERPLAY, który powinien wyraźnie przyśpieszyć granie w Internecie. Czy może Pan zwięźle powiedzieć, o co chodzi, jak pracuje ten sys-

Wywiad z... Gabem Newellem współtwórcą projektu TEAM FORTRESS 2

tem, czego będą potrzebować chętni do korzystania z niego, no i kiedy wreszcie możemy się go doczekać w Europie?

G.N.: Głównym celem POWERPLAY jest zrobić z Internetu – takiego, jakim go znamy i jak funkcjonuje obecnie – lepsze medium pośredniczące w grach sieciowych. POWERPLAY 1.0 powinien umożliwić granie w Internecie z taką samą szybkością, jak w jakiejkolwiek sieci lokalnej. Będą go naśladować POWERPLAY 2.0, 3.0 i następne. Wszystko polega na tym, że każdy element systemu gra–komputer–podłączenie–Internet poddany będzie gruntownym badaniom. Potem zmodyfikujemy go i ulepszymy tak, by przerodził się w część kompleksowego systemu POWERPLAY. Powód tych działań jest taki, że jak dotąd żadna z zainteresowanych stron nie ma z Internetu bezpośredniego zysku (tak jak, powiedzmy, SEGA z DREAMCAST–a). Jeżeli weźmiemy producenta hardware'u (takiego jak np. CISCO), projektanta gier (VALVE) i jakiegoś providera internetowego, a potem zamkniemy ich wszystkich w jednym pomieszczeniu, stawiając wspólny cel – zmienić obecny kształt grania w Internecie – to na pewno znajdą wiele elementów, które można ulepszyć i poprawić, by ta zabawa stała się szybsza i pewniejsza. Naprawdę nie istnieje żaden powód, dla którego do transmisji danych nie można by wykorzystać kompresji pakietów UDP. To olbrzymia korzyść dla graczy podłączonych przez klasyczny dial–up, jednak z dawna zakorzenione wśród providerów schematy myślenia uniemożliwiają im dostrzeżenie tej możliwości. W praktyce będzie to wyglądało tak, że gry oznaczać się będzie logiem POWERPLAY, providerzy otrzymają certyfikat POWERPLAY, i tak dalej. Ta technologia będzie miała znaczenie przede wszystkim dla tych, którzy zdecydują się korzystać z usług któregoś z licencjonowanych dostawców usług sieciowych. W USA providerzy nie planują czerpania zysków z POWERPLAY (np. przez podwyżkę opłat), lecz raczej zamierzają go wykorzystywać jako usługę, dzięki której przyciągną do siebie więcej klientów.

Gab Newell – członek grupy VALVE, autor gry HALF–LIFE i przygotowywanego właśnie projektu TEAM FORTRESS 2

NSS: TEAM FORTRESS 2 wniesie do opcji multiplayer wiele udoskonaleń i ulepszeń – od technologii Voice Over Net, przez „inteligentnych" dowódców, aż po MRM. Które z nich, tak prywatnie, lubi Pan najbardziej?

G.N.: Naprawdę urzekł mnie sposób, w jaki dowódca komunikuje się z resztą zespołu – od jego decyzji zależy potencjalne powodzenie lub przegrana całej grupy. Wierzymy, że większość hardcore'owych graczy będzie preferować właśnie tę atrakcyjną rolę, a nie rolę „zwykłego", szeregowego żołnierza.

NSS: Stosunki pomiędzy Wami i ID SOFTWARE (i ogólnie pomiędzy IS a pozostałymi grupami, które używają w swoich grach ich technologii) jest w przemyśle gier czymś absolutnie niespotykanym: licencjonowaliście ich engine i teraz, gdy uzyskaliście znaczący postęp w jego udoskonalaniu i rozwoju, IS jest zainteresowany uzyskaniem licencji na niektóre elementy Waszego produktu. Często mówi się o tym, że licencjonowanie już istniejących pomysłów jest jedynym możliwym sposobem na to, by utrzymać efektywność przemysłu gier. Szczególnie dziś rzadko która grupa może sobie pozwolić na opracowanie całkowicie nowej technologii dla swego produktu. Jak Pan widzi przyszłość licencjonowania? Czy przygotowywane gry będą oparte właśnie na mieszance „kupnych" pomysłów?

G.N.: Nie jestem pewien, jak na tę sprawę patrzą inne firmy, ale nam chodzi przede wszystkim o to, by doświadczenie zespołu owocowało jak najlepszymi produktami. Jeżeli jesteśmy w stanie uzyskać cokolwiek za rozsądną cenę z już gotowej technologii, to dzięki temu możemy potem poświęcić więcej uwagi problemom, którymi wcześniej nikt się nie zajął...

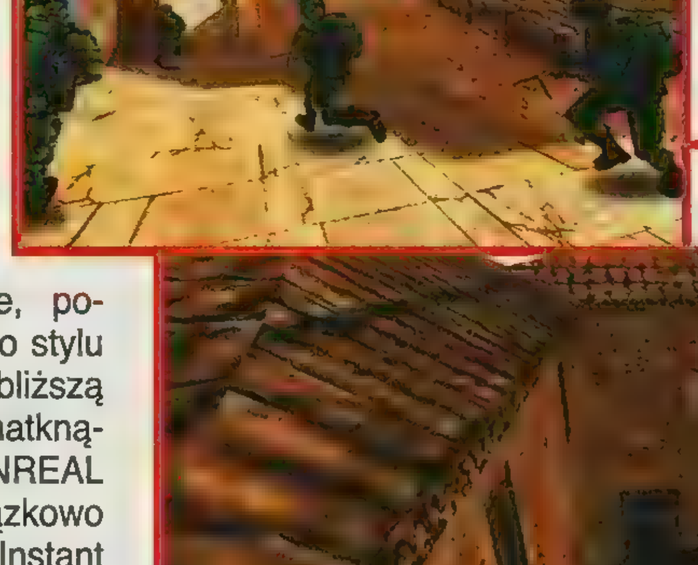
NSS: Dziękujemy za wywiad i życzymy Panu (oraz, oczywiście, trochę także sobie), by TEAM FORTRESS 2 i wszystko, co mu towarzyszy (na przykład technologia POWERPLAY), udało się tak, jak Pan chce. Gracze z pewnością to docenią. Mamy nadzieję wkrótce przeprowadzić z panem kolejny wywiad, np. na temat... TEAM FORTRESS 3!

W imieniu NSS Gabowi w oczy lampką świecił i boki nieszczęśnika łuczywem podsmażał

Mamulian

Ludzie grający w sieciowe FPP dzielą się zasadniczo na dwie grupy. Pierwsza z nich to wielbiciele klasycznego deathmachu. Druga zaś preferuje bardziej złożoną i realistyczną rozgrywkę. Od razu przyznam się, że należę do tych drugich. Od kiedy po raz pierwszy w szkolnej pracowni informatycznej zagrałem w QUAKE–a, czułem lekki niedosyt. Nie żebym uważał, że ten rodzaj gry nie jest przyjemny, czy coś w tym stylu, ale brakowało mi współdziałania w drużynie, podziału zadań i trochę innego stylu walki. Jak do tej pory najbliższą ideału zabawą, na jaką się natknąłem, był tryb Assault z UNREAL TOURNAMENT z obowiązkowo włączonym mutatorem „Instant gib". Niewtajemniczonym przypomnę, że w tym trybie ścierały się dwa zespoły. Jeden bronił bazy, a drugi miał za zadanie ją zdobyć. Drugim elementem zestawu był wspomniany wcześniej mutator. Usuwał on każdą broń i pozostawiał jedynie coś, co działaniem i efektami przypominało fazer ze STAR TREK–a. Do wyeliminowania przeciwnika wystarczał jeden strzał, przy czym musiało to być bezpośrednie trafienie. Jeśli promień minął go choć o milimetr, to nie wyrządzał żadnej szkody. Nie był to może szczyt realizmu, ale już zmieniało styl gry.

Czas temu jakiś powstała gra HALF–LIFE, znana chyba wszystkim graczom. Do jej największych zalet należał klimat i zachowujący się naturalnie przeciwnik. Utarczki z komandosami były niesamowite. Jeszcze wcześniej ludzie odpowiedzialni za HL stworzyli „Kwakowego" moda nazwanego TEAM FORTRESS. Dawał on możliwość drużynowej rozgrywki z podziałem na role. Dla graczy dostępnych było 9 klas postaci. Obecnie nadchodzi całkowicie samodzielna gra tych samych autorów. I jak łatwo się domyśleć będzie się nazywać TEAM FORTRESS 2. Z początku miał to być jedynie darmowy dodatek do HL, jednak zmieniono zdanie i już niedługo ma się ukazać produkt, który ma szanse podbić serca graczy i na długo zapaść im w pamięć.



TF2 będzie grą przeznaczoną do drużynowej rozgrywki w sieci. Główną cechą ma być realizm. Każdy z członków zespołu będzie mógł wybrać jedną z pośród 12 klas postaci. Wybór ten zadecyduje o roli, jaką będzie spełniał podczas rozgrywki i jakie będzie miał możliwości. Pełną listę klas, wraz z krótkimi ich opisami, znajdziecie poniżej. Kolejnym ukłonem w stronę realizmu ma być system określania stanu zdrowia poszczególnych graczy. Bezpośrednie trafienie w głowę będzie dużo bardziej niebezpieczne niż trafienie w nogę. Na dodatek bronie mają się zachowywać w pełni realistycznie. Do tej pory zdarzało się, że miały one nieograniczony zasięg, teraz nie będzie już tak łatwo. I tak jak w rzeczywistości, zwykły pistolet będzie miał mniejszy zasięg niż snajperka. Kolejnym przykładem, podawanym przez autorów, jest wyrzutnia rakiet. Po pierwsze – podczas odpalania ma pojawić się z tyłu wyrzutni ogień z silnika rakiety i jeśli ktoś będzie stał w jego zasięgu, to odniesie rany. Po drugie – rakieta będzie potrzebować co najmniej 20 metrów, aby się uzbroić i będzie miała naprawdę duże pole rażenia. W ten sposób autorzy pragną uchronić graczy przed ciągłym skakaniem i bieganiem na około siebie.

W podstawowej wersji do dyspozycji gracza oddane będzie 20 map. Zadania przed nim stawiane to: eskortowanie VIP–ów, obrona lub atak, kontrolowanie terenu oraz wiele innych. Gwoździem programu ma być kampania bazująca na lądowaniu w Normandii w 1944 roku. Gra będzie toczyć się na trzech powiązanych mapach: plaży, pól i wioski. Na każdej trzeba będzie wykonać inne zadanie. Na pierwszej należy dokonać inwazji na silnie bronioną plażę, na drugiej celem głównym będzie most kolejowy – jeden zespół będzie miał za zadanie go wysadzić, a drugi obronić. Mapa trzecia będą to zmagania o niewielką wioskę. Wspomniałem już, że mapy są z sobą powiązane. Jeśli atakujący zespół na drugiej mapie oprócz mostu zniszczy również stanowiska dział, to przeciwnik będzie otrzymywał mniejsze posiłki na mapie przedstawiającej walkę we wsi.

Z ciekawostek technicznych, TF2 ma zawierać protokoły komunikacji głosowej. Oznacza to, że to, co powiesz do mikrofonu podłączonego do komputera, zostanie usłyszane przez innych graczy. Na dodatek, gdy mówisz, Twoja postać ma poruszać ustami. Co prawda ruch ust zależny jest od natężenia głosu, ale – jak mówią autorzy – i tak wygląda to kapitalnie.

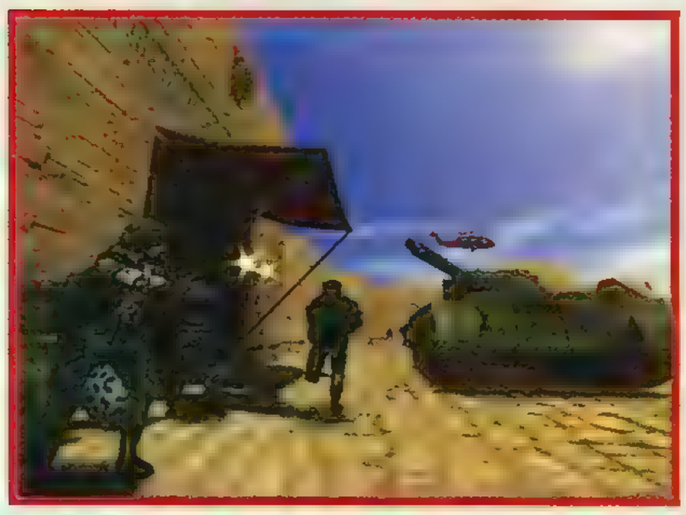
W PRZYGOTOWANIU TEAM FORTRESS 2

RTS. Jak dla mnie – brzmi smakowicie i już nie mogę się doczekać.

KLASY POSTACI

Marine – standardowy piechociarz; używa karabinka szturmowego i stanowi podstawę każdego oddziału.

Machine Gunner – pan z karabinem maszynowym; dzięki dużej sile ognia stanowi doskonałe wsparcie dla atakujących marins i rangers. Jeśli wraz ze swoją zabawką zajmie pozycję w okopie zabezpieczonym workami z piaskiem, może powstrzymać atak całej drużyny.



Sniper – tego człowieka chyba nikomu nie trzeba przedstawiać; snajper, zajmujący dobrze zamaskowane stanowisko, o dużym polu widzenia, jest niezwykle niebezpieczny.

Commando – jest to jedyna postać mogąca zniszczyć większe instalacje przeciwnika. Należy pamiętać, że komandos podczas zakładania ładunków będzie przez kilka sekund bezbronny, dlatego też należy zapewnić mu osłonę.

Flame-thrower – żołnierz wyposażony w miotacz płomieni. Niezastąpiony przy „wykurzaniu" nieprzyjaciela z bunkrów i okopów. Jak taki zapała „gorącym" uczuciem, to nikt mu się nie oprze.

Officer – bez niego oddział nie mógłby funkcjonować. Zwiększa morale oraz umiejętności wszystkich członków zespołu znajdujących się w jego pobliżu. Dysponuje noktowizorem i granatami dymnymi, co czyni z niego postać przydatną podczas ataków.

Ranger – albo po prostu zwiadowca. Najlżejsza i najszybsza postać w grze. Doskonała do rozpoznawania i wiązania walką nieprzyjaciela zajmującego stałe pozycje. Bardzo niebezpieczny z bliska, zwłaszcza, gdy zaatakuje nieprzyjacielski zespół z flanki.

Field Medic – jedna z najważniejszych postaci w zespole. Może ratować rannych towarzyszy oraz uzupełniać i reperować ich zbroje.

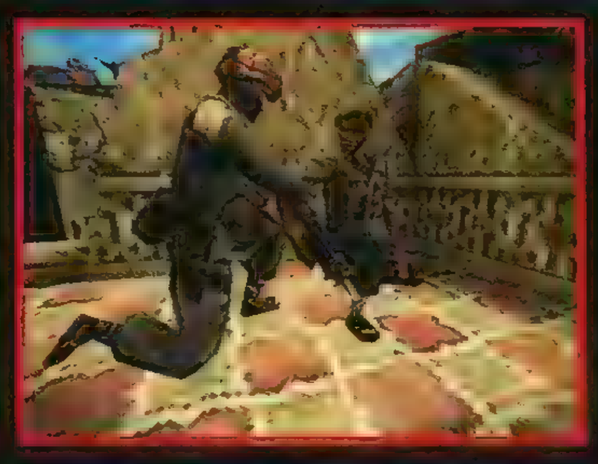
Engineer – niezbędny podczas obrony. Może przygotowywać i ustawiać w strategicznych miejscach stanowiska karabinów maszynowych, które będą później obsługiwane przez innych graczy. Jest to niezwykle przydatne podczas misji, w których trzeba zdobyć i utrzymać teren.

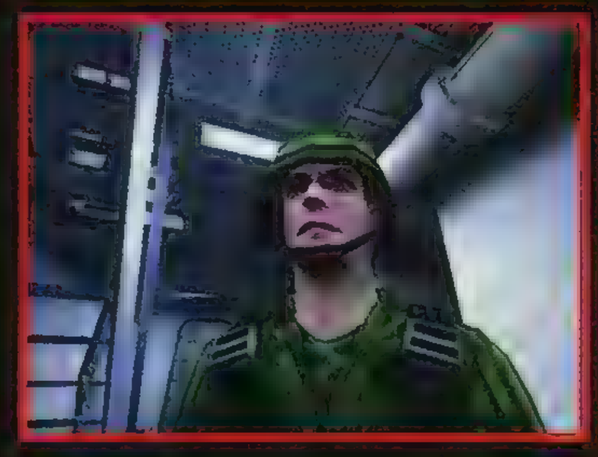
Spy – zajmuje się infiltracją i cichym usuwaniem przeciwnika. Posiada umiejętność podszywania się pod członków innego zespołu. Jest doskonały, jeśli trzeba „uciszyć" samotnego wroga, a następnie szybko i bezszelestnie zniknąć.

Instructor – nie jest to postać w dosłownym tego słowa znaczeniu. Instruktor obserwuje świat oczyma szkolonego przez siebie gracza i ma do dyspozycji wskaźnik laserowy, pozwalający na wskazywanie uczniowi różnych rzeczy. Pomysł bardzo ciekawy i nowatorski. Do tej pory nie spotkałem się z czymś takim. Jak się to sprawdzi się praktyce, życie pokaże.

Commander – osobistość odpowiedzialna za strategię zespołu. Gracz pełniący tę rolę obserwuje pole akcji z góry i ma do dyspozycji prawie takie same opcje jak w większości RTS–ów. Wydaje pozostałym członkom zespołu rozkazy, wyznacza punkty zwrotne oraz może komunikować się z wszystkimi graczami. Zwycięstwo lub porażka w dużej mierze zależy od tego, czy dostarczy swoim podwładnym właściwych informacji.

TopGun
Valve Software





W PRZYGOTOWANIU
IL-2 STURMOVIK

Na rynku symulatorów lotniczych z II wojny światowej panuje kompletna próżnia pod względem samolotów radzieckich. Na przykład Jaki–9 można prędzej spotkać w grach dotyczących wojny w Korei. Aby zapełnić tę lukę, rosyjska grupa programistów MADDOX GAMES postanowiła przypomnieć światu, że na Froncie Wschodnim również toczyły się zacięte boje powietrzne. Rosjanie postanowili zrobić symulator najbardziej znanej radzieckiej maszyny, czyli Iliuszyna Ił–2. Chyba większość polskich symulotników kojarzy ten legendarny samolot szturmowy. Ta wspaniała maszyna była wykonana w iście radzieckim charakterze – miała mocny silnik, była duża, potężnie uzbrojona i opancerzona. Nic dziwnego, że samolot ten szybko zyskał sobie różne przydomki – głównie u Niemców: „Latający Czołg", „Czarna Śmierć" czy „Zement Flugzeug" (betoniarka? ;–))

STURMOVIK powstaje dosyć powoli, aczkolwiek przy tak bardzo ambitnych założeniach, jakie postanowili sobie autorzy, i zarazem niewielkim budżecie jest to chyba zrozumiałe. Jako że ma to być symulator z prawdziwego zdarzenia, będzie on oferował graczowi kilka wersji sławnego szturmowca, m.in. najbardziej znaną M3 – z tylnym strzelcem (albowiem być może nie wiecie, ale Sowieci pierwotnie produkowali wersję bez tylnego snajpera). MADDOX informuje, że kładzie główny nacisk na wierne odwzorowanie modeli lotu oraz dobre zaprogramowanie SI. Dla przykładu – model lotu Ił–a wykorzysta ponad 500 zmiennych, a strona radziecka będzie używać innych algorytmów SI niż strona niemiecka. Z tego co widać na screenach, graficy również nie zasypiają gruszek w popiele. Na przykład widoki Krymu są o wiele lepsze niż te we FLANKER–ze 2.0 (który i tak wysoko ustawił poprzeczkę w jakości odwzorowania terenu). Uwagę przyciąga także świetna, lekko pofalowana tafla wody oraz eksplozje, najlepsze od czasów NATIONS: FIGHTER COMMAND.

Przed Tobą, a raczej pod Tobą, rozegrają się najsławniejsze bitwy Frontu Wschodniego: zobaczysz płonący Stalingrad, rozpaczliwą obronę Moskwy, największą bitwę pancerną II wojny – Łuk Kurski, oraz – na samym końcu – zgliszcza Berlina i łopoczącą czerwoną flagę na Bramie Brandenburskiej. Ciekawą lokacją będzie także doskonale znany z obu wersji SU–27 Krym. Każdy z wymienionych terenów ma mieć około 90 tysięcy kilometrów kwadratowych.

W grze przygotowano opcję kariery pilota, aczkolwiek nie przewidziano dynamicznej kampanii. Autorzy orzekli, że kosztowałoby to zbyt wiele zachodu, a nie jest niezbędne. Programiści zapewniają jednak, że gra nie będzie miała bugów w stylu: most zniszczony w jednej misji w następnej stoi nienaruszony. MADDOX przebąkuje o postawieniu dedykowanego serwera internetowego dla STURMOVIK–a, na którym naraz będzie mogło znajdować się do 300 graczy. Poza tym w grę ma być wbudowany system komunikacji głosowej (analogiczny do Voice–Over–Net z NOVALOGIC). STURMOVIK będzie umożliwiać grę wieloosobową w układzie tandem – jeden gracz pilotuje, drugi jest strzelcem. W czasie gry jednoosobowej, kiedy gracz zmieni stanowisko na tylne, obowiązki pilota przejmie SI i na odwrót. W STURMOVIK–u nie będzie prerenderowanych filmików. Wszystkie przerywniki będą wyświetlane w oparciu o engine gry. Misje będzie można nagrywać na wideo i chwalić się nimi znajomym...

Gra zapowiada się niezwykle wybornie. Nareszcie będzie można wypróbować to, czym Sowieci walczyli!! Zresztą już sama możność naciśnięcia spustu takiej artylerii, jaką posiadał Ił–2, działa porażająco – szczególnie dla tego, kto jest, a właściwie był, po drugiej stronie luf.

Gunman
Maddox Games

Słyszałeś??? Widziałeś???

CLASSIC

SIXTH EDITION

ZAGRAJ!!!

Zestaw Wprowadzający do Szóstej Edycji MTG zawiera dwie gotowe do gry talie oraz przewodnik i zasady gry w języku polskim

Dobry początek

132 kolorowe strony, które zrobią z Ciebie mistrza

Szósta Edycja® (gra i książka) do nabycia w salonach EMPiK na terenie całego kraju, księgarniach i sklepach branżowych.

MAGIC The Gathering™

Wizards of the Coast

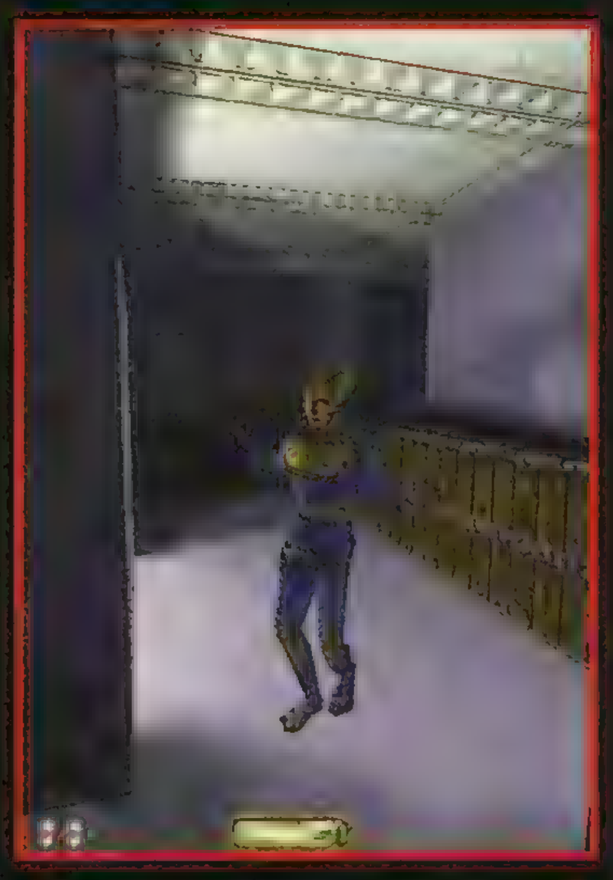
ISA

ADVANCED LEVEL

Pytania i sprzedaż wysyłkowa: (022) 634 47 90 lub e-mail isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę www.isa.pl

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, Magic, Classic oraz logo poziomów gry są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc.



THIEF

Ciemne zaułki, cienie, unikanie przeciwników, szpiegowanie, szperanie i... totalne złodziejstwo. A jeśli Cię przyłapią, to gra nie zamienia się w kolejnego „Kwaka", bo umierasz, zanim zdążysz wyjąć miecz. W THIEF 2: THE METAL AGE cały ten wspaniały pomysł pozostaje bez zmian. A co zmieniono? Przede wszystkim „silnik", tzw. Dark Engine. Specjaliści z LOOKING GLASS ulepszali go już podczas pracy nad grą SYSTEM SHOCK 2 i zajęli się nie tylko teksturami czy rozdzielczością, ale przede wszystkim zaimplementowali w nim realne prawa fizyki. THIEF 2 nie musi się już wstydzić swojej grafiki, bo awansował z 8–bitowego koloru na 16–bitowy i pozbył się ograniczenia do 256 kolorów. Mamy tu również kolorowe blaski i odbicia (16–bit colored lightning), transparence i inne graficzne smaczki. Gra świateł i cieni dominuje, a wszystko ma „głębię", która często pozwala domyślać się rozległości nowych poziomów. Jako że THIEF-a i THIEF-a GOLD mam w małym paluszku, jedyny dostępny w wersji demonstracyjnej poziom grałem „tylko" trzy dni i trzy noce. Ten fakt ilustruje, jak bardzo powiększyło się to, co wydawało się niemożliwe do powiększenia. T2:TMA zachwyci Cię szczegółami budowli, po których fasadach będziesz się wspinać. Natkniesz się tu też na najróżniejsze posągi, rzeźby, sztukaterie, freski, a nawet flagi i ciuchy powiewające na wietrze. Obszerniejsze i bardziej szczegółowe środowisko aż prosi się o bardziej skomplikowaną strukturę misji, dlatego też złodziejstwo uzupełniono o szpiegowanie i szperanie. Niekiedy należy odszukać swoją ofiarę, zanim się ją oskubie lub wykończy. W trakcie misji zadania będą się dynamicznie zmieniać, np. jeśli Garrett kogoś spostrzeże, to najpierw przeanalizuje swój plan i może się okazać, że zamiast daną personę obrobić od razu, uzna, że lepiej ją śledzić, by odkryć kryjówkę delikwenta. Terenem przytłaczającej ilości misji będzie podstawowe miasto gry, tak więc nie będzie wędrówek do skalnych twierdz czy podziemnych grobowców. Rekompensatą za to powinno stać się pełzanie po dachach, gzymsach i balkonach.

Fabuła T2:TMA rozgrywa się dokładnie w rok po zakończeniu akcji pierwszego THIEF–a. W toku wydarzeń odkryjesz, że rodzinne miasto Garretta jest o wiele bardziej rozbudowane, niż sądziłeś. Jego ulice tętnią życiem, a w tym tłumie o władzę walczy cała masa różnych frakcji i zakonów. Obecnie dominują trzy z nich. Pierwsza to Mechaniści – radykalny odłam Hammeritów, znanych nam z poprzedniej części. Są oni wyznawcami postępu technologicznego. W swoich stalowych świątyniach produkują np. napędzane parą roboty i skonstruowane w systemie luster „kamery". Te ostatnie, zsynchronizowane z małymi, obrotowymi armatkami, bardzo utrudniają graczom życie. Przeciwieństwem Mechanistów są The Pagans (Poganie), czczący półboga o imieniu Trickster (tego samego, którego Garrett w finale poprzedniej części wygnał do Piekieł). Poganie nienawidzą Mechanistów za ich „bluźnierstwa w poznawaniu" i starają się sabotować ich operacje, używając do tego swych zdolności magicznych. I wreszcie tajemniczy „przyjaciele" Garretta, The Keepers, którzy znowu korzystają z jego złodziejskich usług – tym razem po to, by utrzymać w mieście spokój i względny porządek.

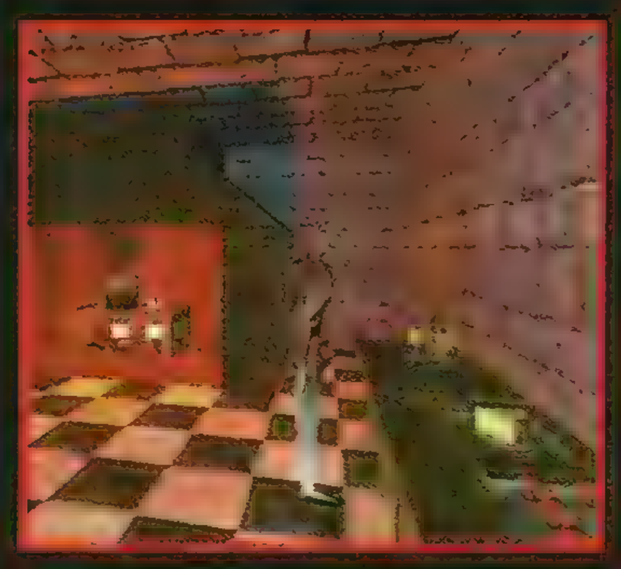
Głównym łajdakiem w T2:TMA będzie świeżo mianowany szeryf, Gorman Truart, który z powodów osobistych pragnie śmierci Garretta i szkodzi mu jak tylko może. Wielu graczy z pewnością miało (nie)szczęście poznać, jak bardzo nieprzyjemni potrafili być przeciwnicy w pierwszym THIEF–ie. Większość z nich miała kilka trybów

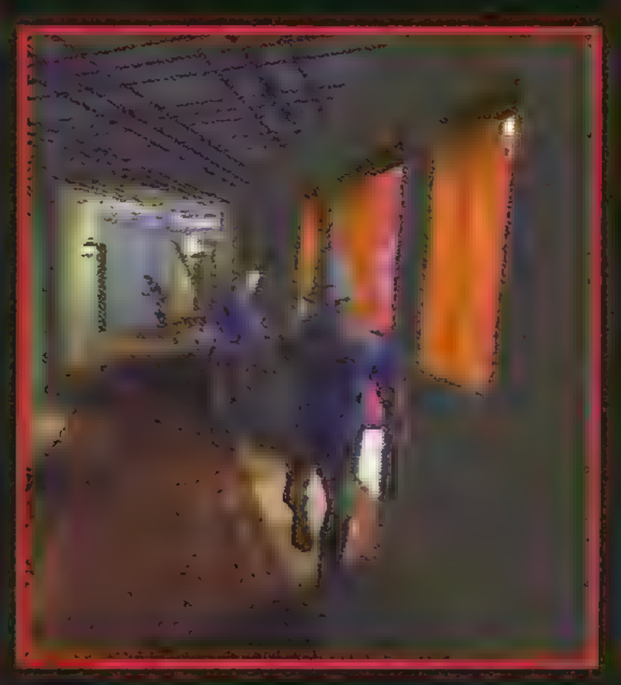
W PRZYGOTOWANIU
THE METAL AGE 2

ostrożności – z wyjściowego stanu „spoczynku" każdym swym nieostrożnym stąpnięciem można ich było postawić w stan „wzbudzenia", ten zaś przechodził w „wysoką ostrożność", przejawiającą się uważnym przeszukiwaniem okolicy w poszukiwaniu źródła dźwięku. No a potem, po bezpośrednim ataku lub bezczelnym przebiegnięciu pod nosem patrolu, był już totalny „berserk". Jeżeli o tę właściwość chodzi, to została ona zachowana. Zaskoczyło mnie tylko, że patrole nadal nader szybko powracają do spokojnego stróżowania. Spodziewałem się, że po wykryciu złodzieja ogłasza się stan najwyższej ostrożności, ewentualnie przywołuje większą ilości patroli, ale, niestety, nie. Autorzy mówią o lepszej SI niektórych postaci, ale ja odniosłem wrażenie, że pozostała ona bez zmian. Mam tylko nadzieję, że przynajmniej te głupie sytuacje, kiedy to strażnicy wpadają do wody, a następnie łażą po dnie, póki nie utoną, czy ich zupełna niewrażliwość na skrzypienie drzwi, zostaną w wersji finałowej skasowane. Co się tyczy dema, to wspomnianego „bugu wodnego" nie stwierdziłem, lecz problem z drzwiami, niestety, jest. No cóż, kolesie z LOOKING GLASS ogłosili, że ta wersja dema (alfa) nijak nie oddaje ostatecznego poziomu SI. Trzeba jednak przyznać, że ogólnie jest lepiej – na przykład strażnicy potrafią już zauważyć, że niektórzy ich koledzy zostali „usunięci". Poprawiło się także peryferyjne widzenie u bardziej uważnych przeciwników, dzięki czemu są oni zdolni do reagowania na co bardziej bezczelne wyskoki. Pewne jest natomiast jedno: oferuje się nam bardzo wysoki stopień trudności gry i poharują sobie nawet tchórze nie wyściubiający nosa poza poziom Normal. Cieszę się też, że LOOKING GLASS trzyma się strategii zmuszania graczy bardziej do myślenia niż do zabijania (postanowił ograniczyć mordowanie), nie będzie więc można zabijać niewinnych przechodniów. Również zabicie niektórych strażników spowoduje takie kłopoty, że lepiej wgrać save'a i spróbować wykręcić się po dobroci...

Na końcu chciałbym wspomnieć o niektórych kosmetycznych zmianach. Po pierwsze, „Wysyłanie spojrzenia". Jest to bonusowe, magiczne uzupełnienie złodziejskich zdolności Garretta, które umożliwia (na krótko!) „wysłanie swych oczu" na kilka metrów do przodu – za róg, przez szparę w drzwiach itd. Powinna też dojść możliwość podsłuchu przez cienkie ściany i większość drzwi. Poszerzył się złodziejski arsenał Garretta – mamy teraz do dyspozycji np. kilka rodzajów min lądowych. Niestety, pozostał brak możności przenoszenia rzeczy z jednego poziomu do drugiego. Cóż jeszcze? Oto strażnicy potrafią zapalić ponownie zgaszone przez nas łuczywa. Zabawy z lampami w ogóle będą bardziej skomplikowane, bo niektóre rodzaje lamp gazowych mogą zostać unicestwione tylko strzałą wystrzeloną z góry itp. Patrole powinny być dużo bardziej wrażliwe, a więc zwiększą czujność, gdy znienacka zgaśnie lampa. Nie chciałbym się czepiać chłopaków z LOOKING GLASS, ale uważam, że nie zaszkodziłaby nikomu zabawa z cieniami. Ich wykrywanie również powinno być w spisie rzeczy irytujących strażników, ale może przesadzam... Swoje wrażenia mogę podsumować w dwóch punktach. Po pierwsze, byłem rozczarowany, że grywalne demo w wersji alfa nie wykazuje rewolucyjnych zmian w stosunku do poprzedniej części gry. Prócz widocznych ulepszeń w dziedzinie grafiki niewiele się tu zmieniło, a więc autorów czeka jeszcze sporo roboty. Po drugie, ufam w oryginalność, fajną architekturę, fabułę i strukturę misji mojej ulubionej „anty-akcji", a to po prostu dlatego, że po wcześniejszych doświadczeniach z ULTIMA UNDERWORLD 1 i 2 oraz SYSTEM SHOCK 1 i 2 wierzę w fachowość LOOKING GLASS. I wierzę, że nie zawiodą również i w tym wypadku.

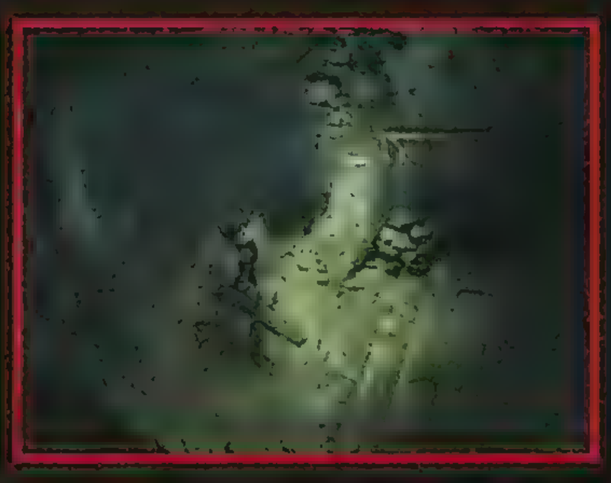
Mamoulian
Looking Glass Technologies



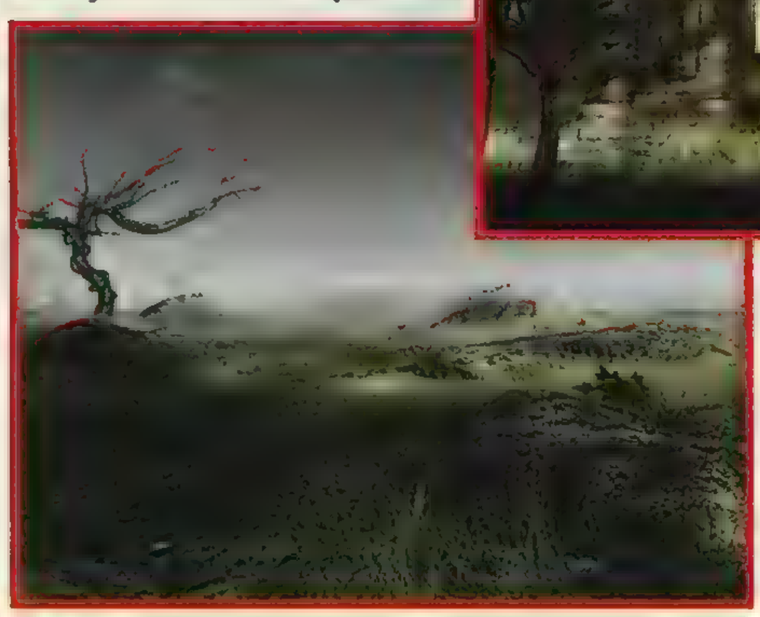


W PRZYGOTOWANIU
ALONE IN THE DARK 4

Miesiąc temu opublikowaliśmy zapowiedź gry DEVIL INSIDE, nowego dzieła Frederica Raynala. Dziś – jako pierwsi w Polsce – możemy uchylić rąbka tajemnicy skrywającej czwartą część jego legendarnej produkcji – ALONE IN THE DARK. Tak, tak, Edward Carnby powraca. Po czterech latach milczenia, podczas których komputerowy horror został całkowicie zdominowany przez Japończyków. Wynajęta przez INFOGRAMES grupa developerska DARKWORKS stoi więc przed bardzo trudnym zadaniem, bo wyznacznikiem jakości już chyba na dobre stał się RESIDENT EVIL. Kto przestraszy bardziej? Odpowiedź już w październiku, wraz z premierą ALONE IN THE DARK 4.



Autor scenariusza AITD4, Antoine Villette, jest dobrej myśli, bo właściciel praw do gry, INFOGRAMES, pozostawił wykonawcom prawie całkowicie wolną rękę. Musiał zostać tytuł oraz imię głównego bohatera, a reszta leżała już w gestii DARKWORKS. Czy debiutantom uda się uchwycić atmosferę hitu sprzed lat? Ciężko wyczuć, gdyż wszelkie informacje o scenariuszu czy konstrukcji programu są zazdrośnie skrywane. Wiemy jednak, że tym razem los rzuci Edwarda na odległą wyspę, gdzie zaginął jego przyjaciel. Przyjdzie nam zatem odwiedzić sporo leśnych i nadmorskich plenerów – no i wielki, opuszczony dom. Tym razem poza bestiami z piekła rodem spotkamy też 11 osób „z naszego świata", ale nierzadko ich interesy będą sprzeczne z naszymi. Z niektórymi będziemy mogli się zaprzyjaźnić, a przynajmniej zawrzeć pakt o nieagresji i pomocy. Zawsze warto mieć więcej przyjaciół niż wrogów, gdyż wysłanników zła będzie znacznie więcej niż dotychczas. Nie znaczy to jednak, że AITD4 to gra zręcznościowa. Głównym powodem dumy DARKWORKS jest fakt, że nie tylko zagadki, ale i interakcje z potworami będą miały po kilka wariantów i rozwiązań. Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie przeciwników. I tak, niektóre bestie będą bały się światła, toteż wystarczy poświecić im latarką w ślepia. Jak obiecuje dyrektor artystyczny projektu, Guillaume Gouraud, niektóre maszkary będą tak ohydne, że lepiej będzie jednak je obejść z daleka. (Za inspiracje do ich mordek posłużyły m.in. zdjęcia embrionów różnych zwierząt lub fotki sekcji).



Cóż poza tym wiemy o AITD4? Bardzo niewiele. Autorzy tłumaczą np., że ujawniając informacje o zagadkach zdradziliby zbyt wiele na temat samej gry. Podobno jednak w październiku bardzo się zdziwimy. I przestraszymy zarazem. Wszyscy, którzy oczekują, że przemierzaniu mrocznych pomieszczeń towarzyszyć będą symfoniczne chorały, mogą się nieco zawieść. Muzyka będzie w stylu tej z filmów „Matrix", „Nikita" czy „Fight Club" (w Polsce rozpowszechniany pod tytułem–potworkiem „Podziemny Krąg"), a inspiracją była tu podobno twórczość Trenta Reznora (Nine Inch Nails).

Poprzedniczki ALONE IN THE DARK zawsze były strzałami w dziesiątkę. Jednak działo się to w zupełnie innych czasach. Cóż, ja wierzę, że DARKWORKS nie zawiedzie i jej autorzy zdołali wyczuć osobliwą atmosferę inteligentnego horroru. Nowy koszmar nadchodzi. Czas nasycić fobie i kompleksy.

Von Dirt
DarkWorks/Infogrames

DAJ POPALIĆ NAJLEPSZYM!

STCC to program przygotowany przez słynną szwedzką firmę Digital Illusions. W grze znajdziesz:
- 10 marek samochodów
- postacie 15 autentycznych kierowców
- 6 naprawdę istniejących szwedzkich torów wyścigowych

Będziesz mógł:
- samodzielnie skonfigurować pojazd
- walczyć ze złą pogodą i fatalną nawierzchnią
- unikać wypadków lub prowokować je
- zmierzyć się z przyjaciółmi poprzez Internet lub sieć lokalną
- wybrać poziom trudności dostosowany do twoich umiejętności

CENA 69 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

STCC

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

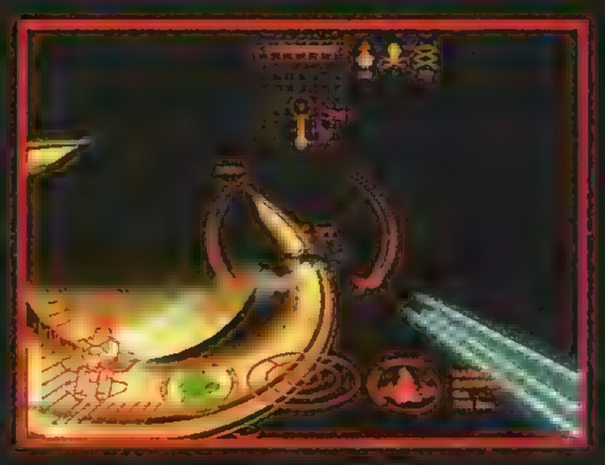
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

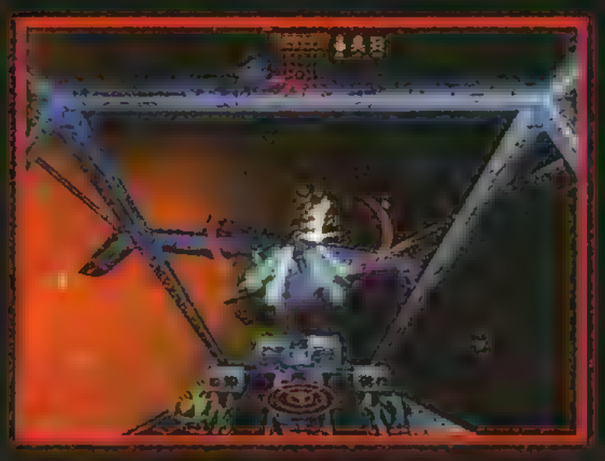
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

DIGITAL ILLUSIONS

BONNIER

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.





STARLANCER W PRZYGOTOWANIU

Na początku był WING COMMANDER. No, niby już wcześniej tworzono strzelaniny kosmiczne, jednakże ich poziom był nieporównywalnie niższy i dopiero produkt firmy ORIGIN stał się przykładem tego, jak może wyglądać porządny międzyplanetarny symulator. Dostaliśmy tu ładne sekwencje FMV, próbę przedstawienia nieliniowej fabuły oraz Marka Hamilla w drugiej z jego życiowych ról. Jakiś czas później ORIGIN zniknął z firmamentu, seria podupadła, a tytuł najlepszego symulatora, czy też – jak kto woli – strzelaniny kosmicznej, zgarnął FREESPACE. Fani „Dowódcy" nie powinni się jednak pogrążać w depresji – każda gra jest w końcu warta tyle, ile jej twórcy, a w tym przypadku pomysłodawcy WC, Chris i Erin Roberts, żyją i mają się całkiem nieźle. Kolejny stworzony przez nich tytuł (jak zapewne domyśliła się większość czytelników, nosi on nazwę STARLANCER) ma się ukazać pod szyldem MICROSOFT–u.

Akcja tej gry toczy się we wcale nie tak odległej przyszłości. Wedle optymistycznych przewidywań w ciągu najbliższych 150 lat ludzie opanują technikę lotów z szybkościami nadświetlnymi, budowę kosmicznych osiedli i eksploatację zasobów ukrytych w pasach asteroidów. Rozpocznie się radosny i niczym nieskrępowany podbój kosmosu. Równocześnie nowego wymiaru nabiorą stare, ziemskie konflikty. Każde z mocarstw (starych lub nowych) będzie starało się objąć swą strefą wpływów jak najwięcej podbijanych ciał niebieskich. Na początek pod młotek pójdzie oczywiście nasz Układ Słoneczny. Koalicje (zawiązywane m.in. przez USA, Rosję, Wielką Brytanię czy Chiny) zetrą się ze sobą w kolejnym krwawym konflikcie.

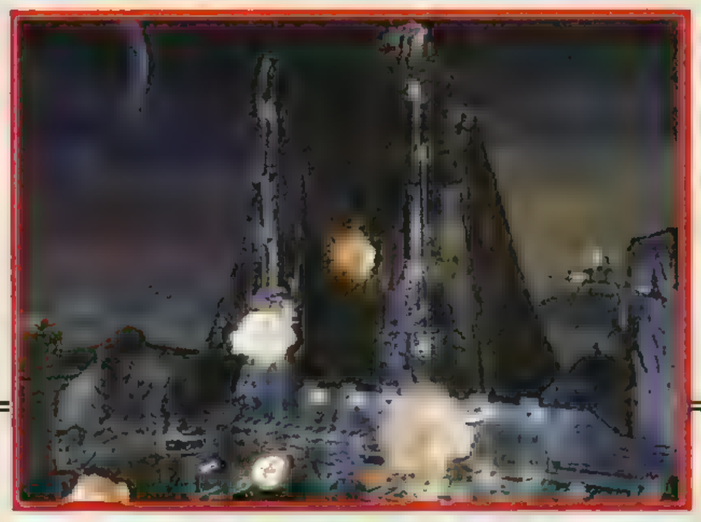
W tej grze wcielasz się w jednego z ochotników–straceńców służących w 45. szwadronie (jednostce, rzecz jasna, jankeskiej od dziobu po gazy wylotowe), stacjonującym na ANS Reliant – już dość mocno przestarzałym lotniskowcu błąkającym się w okolicach Urana. To dopiero początek drogi, a kariera stoi otworem przed żądnymi wrażeń nowicjuszami. W grze ma być dostępnych około 80 typów pojazdów (jeśli będzie można korzystać ze wszystkich, to chyba mamy nowy rekord!) oraz 20 rodzajów uzbrojenia. STARLANCER ma kłaść nacisk na indywidualne pojedynki pilotów, upodabniając rozgrywkę do klasycznych walk myśliwców z epoki poprzedzającej wynalezienie rakiet dalekiego zasięgu. No cóż – pomysł ciekawy, zobaczymy, jak będzie wyglądać jego realizacja, bo w końcu kosmos to nie niebo nad białymi klifami Dover, a i myśliwce z XXII wieku różnią się nieco od Messerschmittów i Spitfire'ów, że o odmienności warunków fizycznych już nawet nie wspomnę. Mam tylko nadzieję, że autorzy nie przesadzą z udziwnieniami i dostaniemy grę z w miarę sensownym poziomem trudności.

Kolejny element gry to sekwencje wideo. Idąc w ślady WING COMMANDER–a stworzono mniej więcej półgodzinny film, przedstawiający losy bohaterów, jednakże w tym wypadku otrzymamy raczej obraz generowany komputerowo, bez udziału żywych aktorów. Czy jest to lepsze rozwiązanie? Kwestia gustu, z ostatecznym werdyktem niewątpliwie trzeba poczekać aż do zapoznania się z finalną wersją. Wyimaginowany Wszechświat przyszłości będzie, rzecz jasna, gęsto zaludnionym obszarem. Oprócz jednostek wojskowych natkniemy się na pojazdy handlowe, techniczne czy transportowe, całą masę cywilów stających na drodze maszyn wojskowych. To, w jaki sposób będziemy się do nich odnosić, ma także decydować o postępach rozgrywki. Zapewne niszczenie górniczych kolonii nie będzie traktowane z pobłażaniem... No, chyba że wydobywane są tam surowce napędzające wrogą gospodarkę – wtedy to zupełnie inna sprawa.

STARLANCER powinien trafić do sklepów w kwietniu. Biorąc pod uwagę to, że zgodnie z początkowymi zapowiedziami miał się tam pojawić równocześnie z FREESPACE 2, jest on już mocno spóźniony. Czy uda mu się przejąć pałeczkę lidera kosmicznych symulatorów? Pożyjemy, zobaczymy.

Pooh

Microsoft



FREELANCER

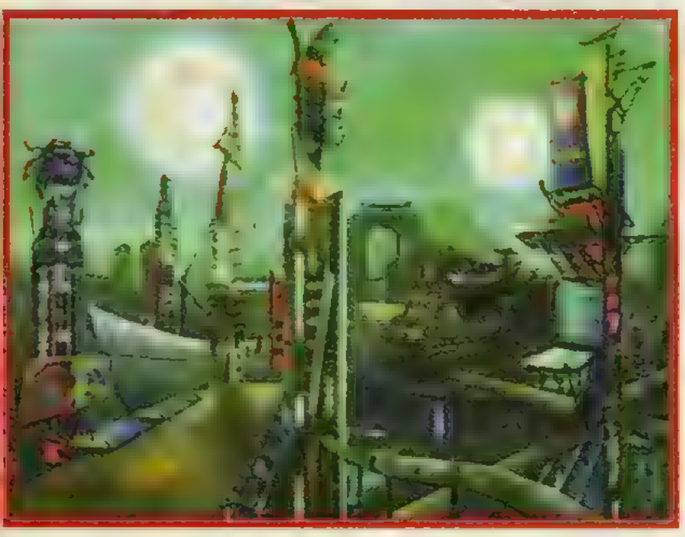
W PRZYGOTOWANIU

Jeśli zainteresowała Was umieszczona na sąsiedniej stronie informacja na temat gry STARLANCER – uważajcie. To dopiero prequel. Właściwa gra, sygnowana przez drużynę Robertsów, ma nadejść dopiero za jakiś czas. A będzie się zwać FREELANCER.

Wojnę, którą wielkie ziemskie mocarstwa będą toczyć za 200 lat, przyszłe pokolenia nazwą pierwszą wojną solarną. Drugiej już nie będzie. Przynajmniej w naszym Układzie Słonecznym, bo to, co z niego zostanie, nie nada się do dalszego zamieszkiwania. Ludzkość zostanie nieodwołalnie skazana na międzygwiezdną wędrówkę. Na szczęście technika lotów międzyukładowych będzie już dość dobrze rozwinięta – statki z kolonistami rozpełzną się po całej galaktyce.

Akcja FREELANCERA zaczyna się kilkaset lat po wydarzeniach opisanych w STARLANCER–ze. Znany wszechświat jest już nieźle skolonizowany, zgodnie z tradycją większość odkrytych układów podzielono pomiędzy cztery wielkie bloki, wyrosłe jeszcze z ziemskich potęg militarno–technologicznych. Bretonia została założona przez ludzi mających w pamięci czasy świetności Imperium Brytyjskiego. Liberty to, jak łatwo się domyślić, superdemokratyczne ugrupowanie dziedziczące światłe tradycje Ameryki. Kensari to mangowe, od stóp do głów, dziecko Imperium Japońskiego. Rheinland wreszcie stanowi próbę stworzenia Czwartej Rzeszy – jeszcze większej, pangalaktycznej i co najmniej tysiącletniej. Każde z tych ugrupowań jest zróżnicowane pod względem technologicznym – np. Japończycy produkują wyjątkowo małe, zwrotne acz powolne statki, natomiast stocznie niemieckie tradycyjnie opuszczają gigantyczne lewiatany, mogące jedną salwą unicestwić niewielkie miasteczko.

Scenariusz tej gry przypomina to, co znamy z matki wszystkich kosmicznych gier handlowych – ELITE. Wcielasz się w postać kosmicznego włóczęgi, wynajmującego swój stary statek. Podstawowych misji, wynikających z rozwoju fabuły, będzie około 40–50. Niestety, jeszcze nie wiadomo, co w nich znajdziemy, a tajemnica ta wyjaśni się dopiero po premierze gry. Jednakże oprócz misji gracz może przyjąć nieograniczoną ilość zleceń generowanych przez komputer i zarabiać w ten sposób na nowe pojazdy, uzbrojenie czy też sprzęt. I nie jest wtedy – w zasadzie – niczym ograniczony: może latać w dowolne miejsca, kontaktować się z postaciami, których życiorysy przypominają wyciąg z kodeksu karnego, atakować inne statki, handlować z poszczególnymi planetami, uciekać przed policją, jednym słowem – prowadzić barwny żywot futurystycznego biznesmena.

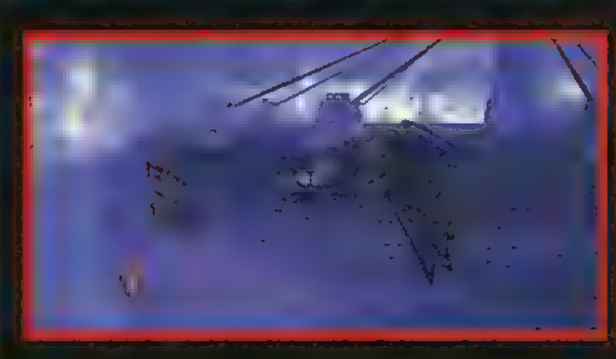


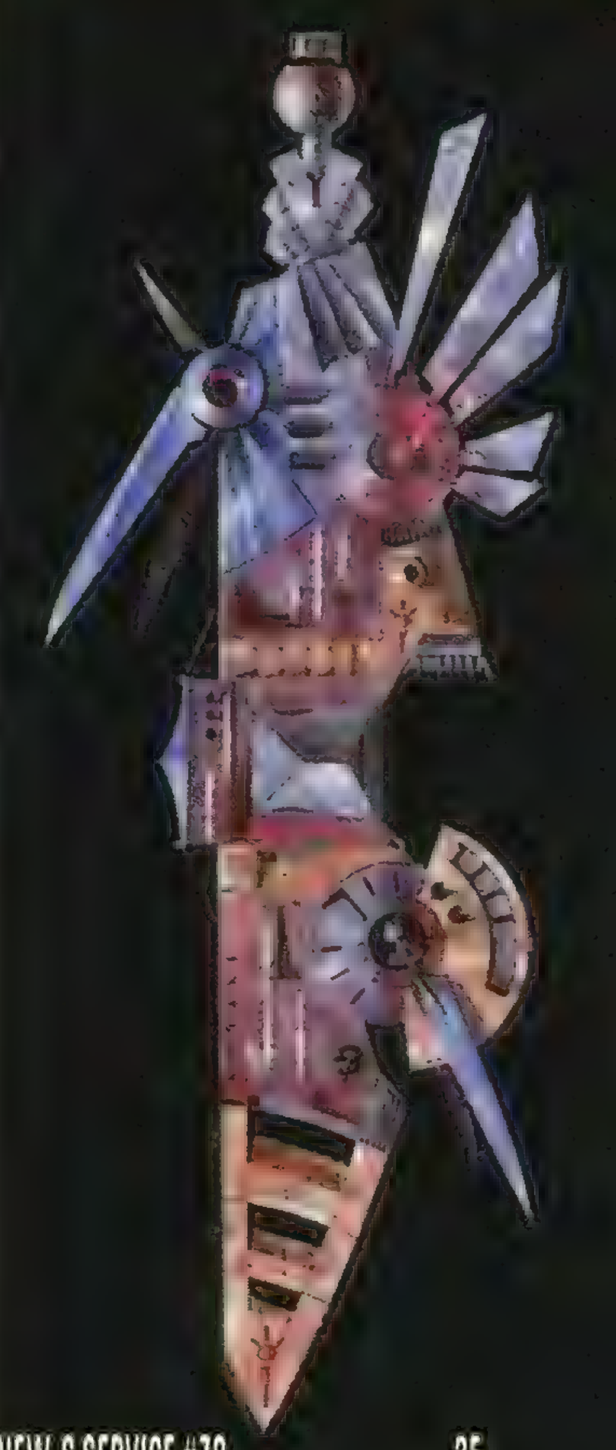
Świat FREELANCER–a ma zapierać dech w piersiach. Widząc kilka screenów udostępnionych na sieci jestem skłonny przypuszczać, iż rzeczywiście tak będzie. Grafika, rzecz jasna, przewyższy wszystko, co widzieliśmy do tej pory – oczywiście według zapowiedzi twórców. Biorąc pod uwagę, iż kilka gier przewinęło się już przez ekran mego komputera, spodziewam się naprawdę czegoś oszałamiającego. Zwłaszcza, że do premiery tej gry karty GeForce powinny stać się już standardem. Poza tym wszechświat we FREELANCER–ze ma być żywy, wypełniony postaciami sterowanymi przez komputer. Pełno tu statków handlowych, wojennych, kolonizacyjnych i innych. Ich trasy i zadania mają być generowane w miarę rozwoju akcji, np. w przypadku wzrostu cen za dany towar na jednej z planet natychmiast pojawią się kupcy skłonni szybko zaspokoić popyt.

Kilka miesięcy po premierze gry światło dzienne ma ujrzeć jej wersja multiplayer. Biorąc pod uwagę wielkość przedstawianego tam wszechświata można się spodziewać czegoś naprawdę wielkiego. Niestety, w tej chwili więcej informacji brak. Zapewne jednak rozgrywki toczyć się będą na darmowych serwerach MSN.

I na koniec najważniejsze – data premiery. Obawiam się, że mam raczej złe wiadomości. Według ostatnich zapowiedzi gra powinna ukazać się w okresie świątecznym pod koniec tego roku. Znając jednak skłonność producentów do nieprzewidywalnych opóźnień, w kosmos wyruszymy zapewne dopiero w XXI wieku.

Pooh
Microsoft

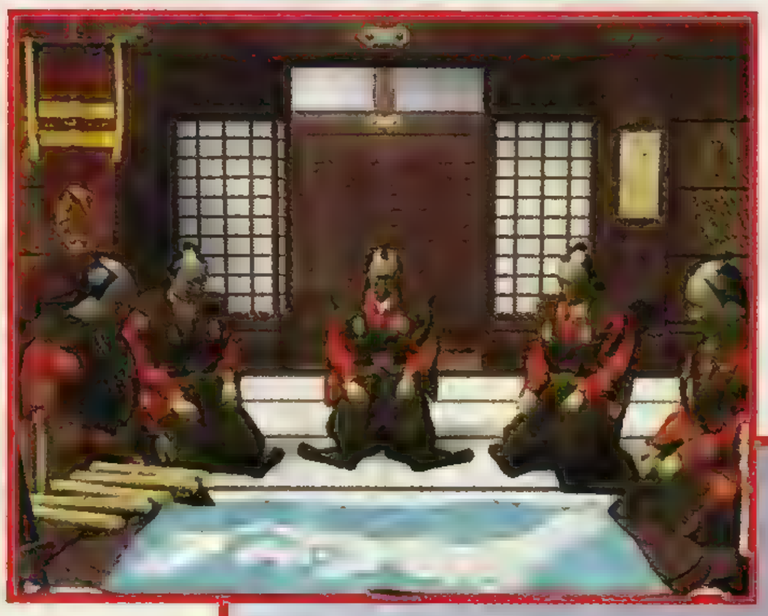




Uwaga miłośnicy strategii z prawdziwego zdarzenia! Nadchodzi SHOGUN, który połączy w sobie rozgrywkę taktyczną ze strategiczną, wykorzystując najlepsze rozwiązania widziane już w takich grach, jak BRAVEHEART, MYTH 2 i SID MEIER'S ANTIETAM. Wśród rozlicznych gier strategicznych, zarówno całkowicie fantastycznych, jak i historycznych, brakowało dotychczas pierwiastka Orientu. SHOGUN wypełnia tę lukę, przenosząc nas w czasy japońskiego Sengoku Jidai, czyli Wieku Wojny Domowej (XVI wiek). Wtedy to feudalna Japonia była podzielona na dziesiątki mniejszych i większych prowincji, zarządzanych przez skłóconych ze sobą daimyo, pragnących rozbudować strefy swoich wpływów i zyskać większą władzę. To kraj i czasy samurajów i ninja, doskonale znany z filmów Kurosawy, czy chociażby – nomen omen – z serialu „Shogun" z Richardem Chamberlainem w roli głównej. Dla Europejczyków i Amerykanów to zupełnie inny, nieznany świat, a przez to tak pociągający. Twórcy gry, grupa CREATIVE ASSEMBLY, zadbała o wszelkie szczegóły oddające klimat szesnastowiecznej Japonii. Wojska wychodzą w pole w pełnych zbrojach, z charakterystycznymi proporcami, przegrupowują się z gracją i precyzją. W rezultacie walka wygląda naprawdę oszałamiająco.

W grze SHOGUN gracz startuje z pozycji daimyo, feudalnego władcy prowincji, a jego celem jest pokonanie przeciwników i zwerbowanie sojuszników, którzy pomogą mu zjednoczyć państwo i osiągnąć tytuł shoguna, militarnego władcy Japonii, prawej ręki cesarza.

Rozgrywka w SHOGUN–ie toczy się na dwóch poziomach: strategicznym i taktycznym. Na poziomie taktycznym poszczególne bitwy rozgrywane są w czasie rzeczywistym – to trójwymiarowy RTS, podobny do MYTH–a – natomiast gra strategiczna podzielona jest na tury, a jej akcja toczy się na dwuwymiarowej mapie Japonii, podzielonej na strefy wpływów. To właśnie z tego poziomu zarządzasz prowincjami, prowadzisz działania polityczne, rozstawiasz i przemieszczasz oddziały swojej armii i wyznaczasz cele jednostkom specjalnym, takim jak ninja i szpiedzy. Ze swego pałacu, z pomocą doradców i generałów, sterujesz ekonomią prowincji. Podstawową jednostką produkcyjną, za którą wszystko kupujesz i utrzymujesz, jest koku, czyli miarka ryżu. Im więcej masz ryżu, tym więcej zdziałasz. Możesz na przykład postawić specjalne budynki, takie jak kamienne zamki, katedry, placówki handlowe, dojo, stocznie i inne, dzięki którym wystawisz jednostki specjalne – szpiegów, mnichów, ninja, muszkieterów (!) czy teppu ashigaru. Co ciekawe, poszczególne jednostki mają inną wartość koku, jednak utrzymanie każdej kosztuje nas tyle samo; innymi słowy wszyscy Japończycy jedzą tyle samo ryżu:) Będąc daimyo musisz wykazać się także jako dobry polityk. Kierujesz handlem, szpiegujesz działania sąsiadów, opłacasz skrytobójców, aby wykończyli rywala, podburzasz ludzi na terenie wroga, zawierasz pakty itp., itd. Prowadząc tego rodzaju działania kontaktujesz się z gejszami, emisariuszami, dyplomatami, europejskimi kupcami, barbarzyńcami i innymi osobnikami. Wpływ na grę ma nawet religia, którą wybierzesz. Jeśli na przykład przejdziesz na chrześcijaństwo, Europejczycy zaopatrzą cię w broń palną, lecz stracisz honor i możliwość wystawiania niektórych jednostek specjalnych. Ponadto od czasu do czasu zdarzają się tzw. przypadki losowe, takie jak trzęsienia ziemi, najazdy Mongołów, chłopskie bunty i zarazy, z którymi musisz się uporać.



SHOGUN wymaga opracowania starannej długofalowej strategii, gdyż Sengoku Jidai trwa w grze – tak jak w rzeczywistości – 100 lat. W efekcie, aby zakończyć grę sukcesem, musisz założyć rodzinę i wychować syna, który po śmierci ojca przejmie kontrolę nad prowincją; w przeciwnym razie przegrasz. Twórcy gry zastosowali tu coś, co nazwali genetyczną SI, odpowiadającą za cechy dziedziczone w linii Twojej dynastii. Im większą władzę i wpływy będzie miał daimyo, tym bardziej wzrośnie jego ojcowska duma. W efekcie honor jego rodziny będzie wzrastał. Utrata honoru może zmusić cię do popełnienia seppuku, czyli rytualnego samobójstwa, co pozwoli nieco zwiększyć prestiż rodu.

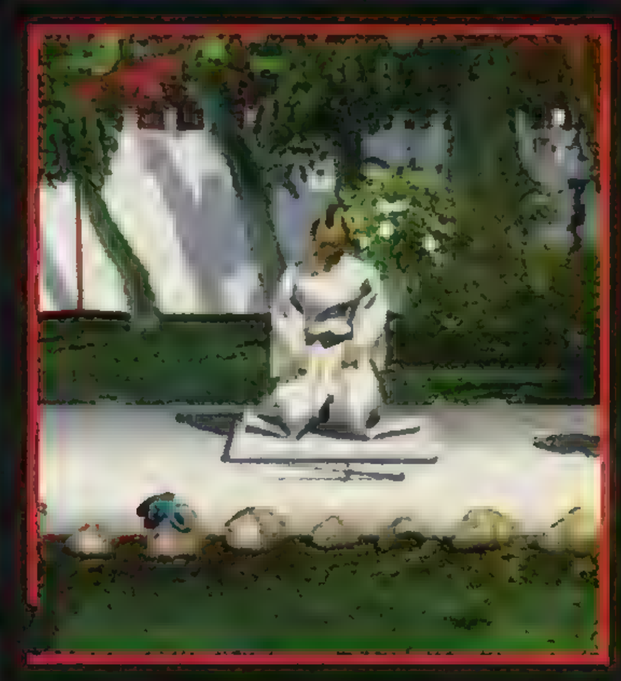
Gdy dochodzi do bitwy, obraz gry całkowicie się zmienia. Olbrzy-

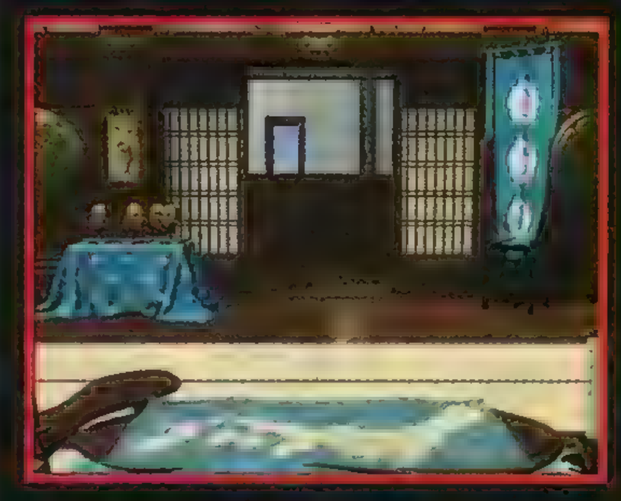
mi teren starcia jest trójwymiarowy, jednak jednostki są 2D (szkoda...) – aby odciążyć procesor. Trochę przypomina to DARK OMEN, gdzie gracz także dowodził poszczególnymi oddziałami, zgrupowanymi w różnych formacjach. W zależności od sezonu gry i twojego poziomu technologicznego możesz dysponować różnymi jednostkami: samurajami (uzbrojonymi w katany, łuki, włócznie), lekką i ciężką kawalerią, walczącymi mnichami, ninja, muszkieterami. Najbardziej elitarne jednostki, takie jak ciężka kawaleria czy samurajowie No–Dachi, dostępni są dopiero po szóstym sezonie gry.

GUN–a, zawiadująca taktyką jednostek przeciwników gracza korzysta z tych zasad, dzięki czemu gra zyskuje na realizmie historycznym. W ogóle twórcy SHOGUN–a postawili na realizm. Podczas bitew widzimy dokładnie poszczególnych wojowników, podobnie jak ma to miejsce w grze MYTH. Choć pod naszą kontrolą znajdują się całe oddziały, to jednak każdy żołnierz został wyposażony w sztuczną inteligencję, która opiera się na takich zmiennych danych, jak jego cechy, honor i doświadczenie. Oczywiście wartości te ulegają płynnym wahaniom, co zależy od

żeby na czas przerzucić tam posiłki. Nie jest to wcale łatwe, biorąc pod uwagę ogromne rozmiary pola walki i ograniczony zasięg naszego widzenia. Z drugiej strony, skala bitwy umożliwia zastosowanie rozmaitych taktyk, takich jak podkradanie się do nieprzyjaciela czy wykorzystanie elementu zaskoczenia. Na przykład można zmylić wroga, ukrywając część oddziałów w dolinie, by za chwilę przypuścić na niego atak z najmniej spodziewanej strony.

SHOGUN oferuje właściwie trzy tryby gry. Pierwszy, pełny, obowiązuje wtedy, gdy zawiadujesz zarówno strategią, jak i taktyką w nielinearnej kampanii stuletniej wojny. Pozostałe dwa tryby są przeznaczone dla tych, którzy lubią strategię, a nie cierpią taktyki, i na odwrót. Stratedzy mogą skupić się na zarządzaniu i polityce, rozgrywanie bitew pozostawiając Sztucznej Inteligencji, zaś fani RTS–ów poświęcić się samym tylko bitwom, strategią obarczając komputer.





RZYGOTOWANIU HOGUN TAL WAR

Teren bitew jest olbrzymi, zaś ich skala rośnie w miarę postępów rozgrywki i w pewnym momencie okazuje się, że musisz sprawnie operować dziesiątkami oddziałów, tysiącami żołnierzy. (W tym momencie procesor przerabia aż 15 tysięcy polygonów naraz!) Szczęście, że można korzystać z ułatwiającego sprawę zoomu.

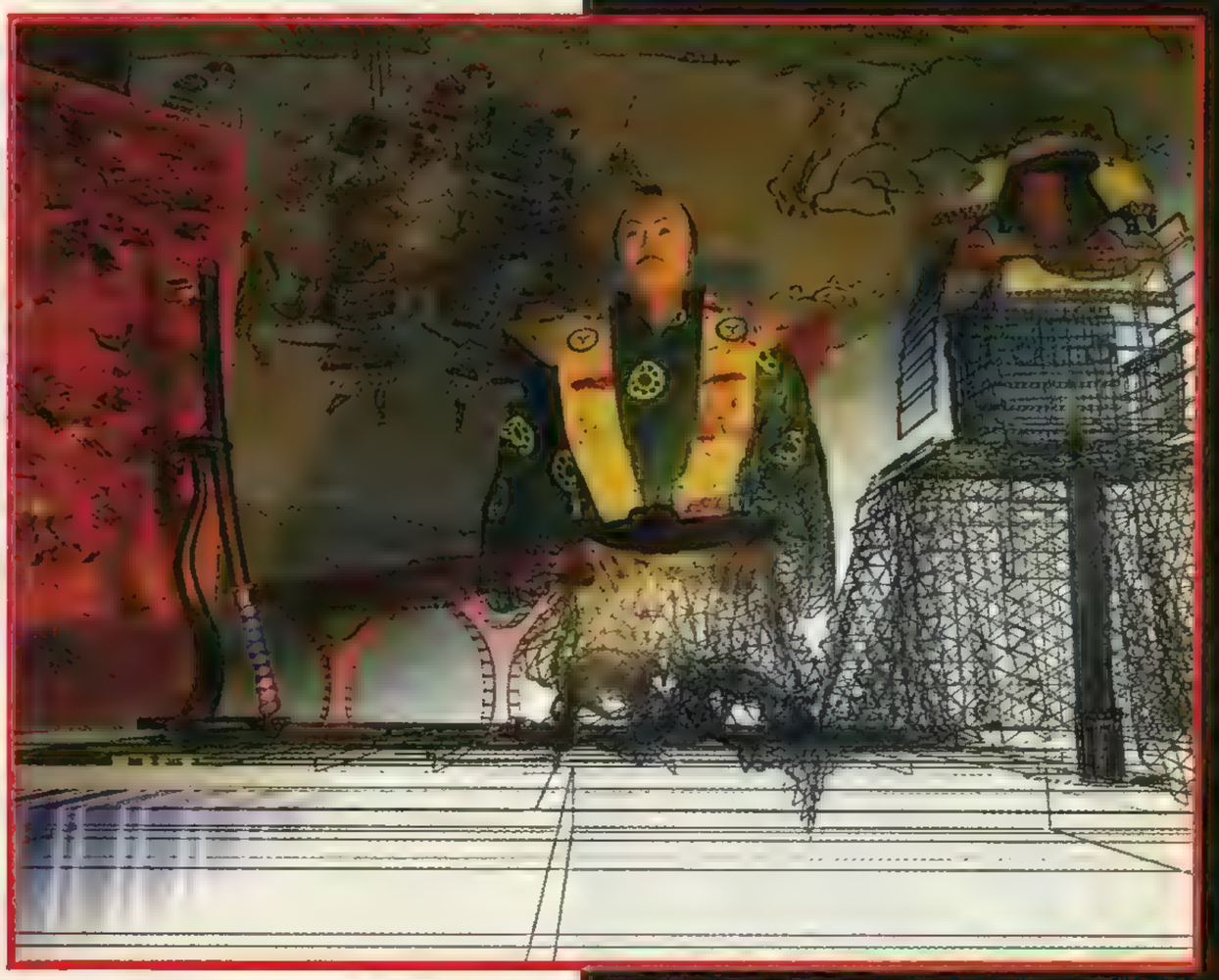
Gra ma wiele ciekawych aspektów. Jednym z nich jest fakt, iż jej twórcy postanowili wykorzystać w mechanice gry zasady Sun Tzu – starożytnej chińskiej księgi sztuki wojennej, którą podówczas uważano w Japonii za podstawowy podręcznik taktyki i strategii. Sztuczna inteligencja SHO-

posunięć strategicznych gracza. W rezultacie

podczas bitwy wojownicy wykazują reakcje indywidualne, zależne też od aktualnej sytuacji na polu walki. Dzięki temu sama walka nie przypomina uporządkowanego frontu, na którym ścierają się wrogie sobie oddziały, lecz bezładny tłum wymieszanych ze sobą żołnierzy obu stron. To prawdziwy chaos, w którym łatwo stracić głowę. Trzeba uważnie śledzić bitwę, aby zorientować się w którym miejscu tracimy ludzi,

Na koniec warto nadmienić, że wydawca zapewnia, iż gra chodzi już na P166, ale zdecydowanie odradzam odpalanie SHOGUN–a na tak słabym sprzęcie.

Hunter
Creative Assembly/Electronic Arts



W PRZYGOTOWANIU
ARCANUM
OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Fani RPG powinni się cieszyć, bowiem w roku 2000 czeka nas prawdziwy zalew rolplejów. Jednym z ciekawszych wśród nadchodzących tytułów jest ARCANUM, który SIERRA planuje wydać jeszcze przed wakacjami. Już na pierwszy rzut oka produkt ten wywołuje skojarzenia z... FALLOUTEM. I słusznie, bowiem za powstanie gry odpowiada zespół TROIKA GAMES, a tam trzon stanowią ludzie, którzy stworzyli FALLOUTA, m.in. Tim Cain, Leonard Boyarsky, Jesse Reynolds, Chris Jones i Jason Anderson.

Akcja ARCANUM toczy się w świecie zwanym Areth, przypominającym Ziemię z końca wieku XIX, a więc w czasów wielkiej rewolucji przemysłowej. Jednak obok ludzi żyją tam również inne rasy – rasy charakterystyczne dla światów fantasy, a w więc elfy, krasnoludy i orkowie. Ponadto istnieje magia, która jednak w obliczu rosnącego postępu technologicznego wydaje się tracić na znaczeniu. W dobie produkowanych masowo maszyn, broni palnej i elektryczności magowie czują się niepewnie. Sytuacja ta tworzy potencjalne zagrożenie dla całego świata.

ARCANUM, jako hardcore'owe RPG, kładzie szczególny nacisk na stworzenie i rozwój bohaterów, których cechy i umiejętności opisane są w systemie punktowym. Nie ma tu zdefiniowanych profesji, takich jak złodziej czy wojownik, choć oczywiście to od gracza zależy, w czym jego postać będzie się specjalizować. W trakcie gry będzie się ona rozwijać, osiągać kolejne poziomy i zdobywać punkty doświadczenia poprzez wypełnianie rozmaitych questów. Osiągając nowy poziom otrzyma się punkty, dzięki którym zwiększy się współczynniki swego bohatera. Będzie można wybierać z bogatego zestawu gotowych postaci lub stworzyć od podstaw swoją własną.

Zgodnie z założeniem twórców fabuła zostanie znacznie rozbudowana i zapewni graczom dużą swobodę ruchu. Wiele misji będzie wypełniać się na kilka różnych sposobów. Każde zadanie będzie wymagało pewnych umiejętności, tak więc każda postać zrobi je na swój własny sposób. Aby ukończyć grę, trzeba będzie wypełnić kilka głównych zadań, składających się na główny wątek scenariusza, ale niejako „po drodze" gracz będzie mógł (ale nie musiał) wykonywać pomniejsze questy.

ARCANUM to gra 2D o widoku izometrycznym, podobnie jak FALLOUT. Engine gry wykorzystuje dynamiczne efekty świetlne, dzięki czemu cykliczne zmiany pory dnia będą doskonale widoczne na ekranie. I tak np. cienie będą się skracały i wydłużały odpowiednio do przemieszczającego się po niewidzialnym dla gracza nieboskłonie słońca. Pora dnia wpłynie też na możliwości postaci – np. w ciemności łatwiej będzie się można ukryć, ale w mroku trudniej też trafić przeciwnika – dzięki temu gra zyska na realizmie.

Osią fabuły jest konflikt pomiędzy techniką a magią. Ten konflikt w znacznym stopniu wpływa na postać – gracz musi określić, czy będzie ona stała po stronie magii, czy techniki, co oznacza możliwość korzystania z innych umiejętności i przedmiotów.

Warto wspomnieć, że w ARCANUM zostanie zaimplementowany tryb multiplayer, w którym gracze będą mogli podbijać świat Areth wspólnie. Wszyscy, którzy znają angielski, mogą przeczytać – dostępny w Internecie – pierwszy rozdział powieści, której akcja rozgrywa się w świecie ARCANUM. Przygody młodego maga Perrimana Smythe'a stanowią doskonałe wprowadzenie do gry.

Hunter

Sierra, Troika Games

traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!

W roli amerykańskiego generała Pentagonu Wiktor Zborowski

Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

Traitor's Gate to gra na wskroś realistyczna. I nie tylko dlatego, że grafika przypomina film fabularny. Tutaj wszystko toczy się jak w realnym życiu. Twoje działania muszą być tak przemyślane i logiczne, jakbyś nie grał, a był naprawdę wyszkolonym agentem służb specjalnych!

Jakość Traitor's Gate jest nieprawdopodobnie wysoka. To po prostu brylant...

Każde miejsce w grze zostało pieczołowicie wyrenderowane z ogromną dbałością o realizm.

Gaming Grand Central: 94%

Rezultaty pracy firmy DayDream są zdumiewające. Traitor's Gate to wręcz nieprawdopodobna gra przygodowa.

Edge: 92%

Jeśli chodzi o grafikę to gra jest znakomita, a może nawet powalająca. Odwzorowano w niej rzeczywistość. Zwiedzałem ostatnio Londyn i byłem zdumiony odnajdując w Traitor's Gate te same i tak samo wyglądające miejsca, w których byłem w realnym życiu. Chciałbym zobaczyć więcej takich gier

Adventure Gamer 4,5/5

Ta gra wygląda jak wysokubudżetowy film z Hollywood. Wspaniała muzyka i niezwykłe efekty świetlne.

The Gamer Zone: 4/5

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 832-46-43

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce

daydream SOFTWARE

Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339

OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211

RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070

SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Pierwszy rzut oka na tytuł pozwala sądzić, że będziemy mieli do czynienia z gierką dla fanów metalu. I po części jest to prawdą, bo soundtrack jest naprawdę mocny (żeby nie być gołosłownym, wymienię tu chociażby takie kapele, jak: Pantera, Monster Magnet, Zilch, Insane Clown, System of a Down, Sinisstar, Machine Head, Hate Dept. czy Bauhaus). Jednak, mimo mocnego tytułu, HEAVY METAL wcale nie będzie symulatorem metalowej kapeli, lecz przygodową strzelaninką. Czemu więc tak nazwano grę? Otóż w latach siedemdziesiątych powstał magazyn komiksowy o takim właśnie tytule, bynajmniej nie przeznaczony dla dzieci. Przedstawiany na jego łamach futurystyczny hardcore zyskał sobie olbrzymią popularność i całe rzesze fanów, nic więc dziwnego, że w 1981 roku na ekrany wszedł film zatytułowany „Heavy Metal", rzecz jasna oparty na koncepcji magazynu. Jakkolwiek był to film animowany, to jednak na dobranockę z pewnością się nie nadawał. Obecny właściciel magazynu, Kevin Eastman (artysta grafik, twórca m.in. „Nastoletnich Zmutowanych Żółwi Ninja"), we współpracy z developerską grupą RITUAL ENTERTAINMENT (twórcy SIN) poci się właśnie nad projektem gry pod tytułem HEAVY METAL: F.A.K.K.2. Gra kontynuuje fantastyczną opowieść Eastmana o futurystycznej, seksownej wojowniczce Julii, nazywanej F.A.K.K.2, która pojawia się w drugiej części animowanego filmu pt. „Heavy Metal 2". Obraz ten powstał w oparciu o świat przedstawiony w grubym komiksie pt. „Melting Pot", zrobionym przez Eastmana oraz tak znakomitych grafików, jak Talbot i Bisley. Wizja bohaterki zrodziła się w umyśle Eastmana, gdy ujrzał drugorzędną aktorkę imieniem Julie Strain – to ona jest pierwowzorem animowanej F.A.K.K.2. Mówiąc w skrócie, film przedstawia historię planety zwanej F.A.K.K.2 (to intergalaktyczny skrót od Federation Assigned Katogenic Killzone, oznaczający strefę zabójczą dla organizmów żywych). Jak na ironię, planeta jest niemal rajem dla swych mieszkańców, którzy nazwali ją tak, aby odstraszyć nieproszonych gości. Wydawałoby się, że jest to ściema doskonała, ale, niestety, obdarzony boską mocą czarny charakter Lord Tyler nie dał się nabrać i spustoszył planetę, zapewniając sobie tym samym dozgonną nienawiść Julii, heroicznej bohaterki filmu i gry. Julia, znana bardziej jako F.A.K.K.2, postanawia zemścić się na Tylerze i rozpoczyna swą krwawą krucjatę...

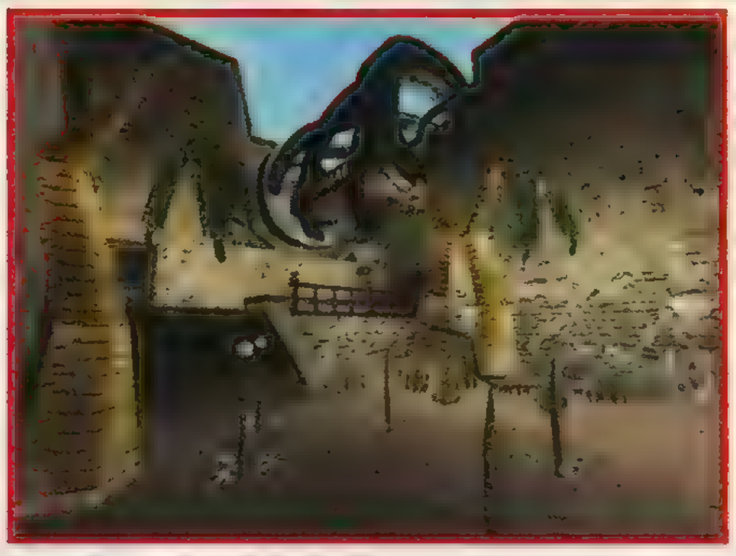
Twórcy z RITUAL, Robert Atkins i Joel Thomas, oznajmili, że gra, jakkolwiek ma nawiązywać do wydarzeń z filmu, stanowić będzie jednolitą historię głównej bohaterki, nie zaś sekwencję powiązanych ze sobą wątków, które składają się na film. Gra stanowi jakby ciąg dalszy, jako że jej fabuła zaczyna się już po zabiciu Tylera przez Julię. Goście z RITUAL ENTERNTAINMENT nie chcieli po prostu odtwarzać fabuły filmu, lecz wykreować odrębne dzieło, które na trwałe zapisze się w tradycji „Heavy Metalu". Na szczęście Eastman nie miał nic przeciwko temu i zgodził się na takie rozwiązanie. Mało tego – wspólnie z Atkinsem (RITUAL) opracowali fabułę i artystyczną koncepcję grafiki w grze. Dzięki Eastmanowi usłyszymy też w grze oryginalną ścieżkę dźwiękową z filmu. Na szczęście w chwili obecnej dość dobrze znamy treść gry. Gdy Julia pokonała niedoszłego boga Lorda Tylera na krwawych polach Świętej Ziemi, postanowiła powrócić do swej ojczystej galaktyki Bliźniaczych Słońc. Po drodze przygarnęła wszystkich, którzy nie mieli własnego domu

i zabrała ich na rodzinną planetę Eden. Ludzie odbudowali mistyczne miasto na polu buzujących gejzerów, skąd wypływa życiodajna woda, zapewniająca zdrowie i długowieczność. Eden na powrót staje się rajem, jednak nie na długo. Oto z odległych otchłani kosmosu nadciąga olbrzymi statek wielkości słońca, przemierzający niezmierzoną pustkę w poszukiwaniu światów, które mógłby pożreć. Od dwóch tysiącleci zmierza w kierunku Na'Ch Thra'Thull, „miejsca miękkich maszyn", czyli – jak można się domyślać – Edenu. Statkiem tym leci starożytna boska istota, zwana przez

W PRZYGOTOWANIU

HEAVY METAL F.A.K.K.2

swych wyznawców ojcem albo Gith. „Gith pragnie, Gith dostaje" – jak mantruje jego lud. Statek pochłania na swej drodze wszystkie światy, asymilując ich mieszkańców. W efekcie powstała w ten sposób niezwykła cywilizacja, zwana Belphegorią. Belphegorianie potrzebni są Githowi, gdyż ich dusze są paliwem napędowym ogromnego statku. Przepowiednia głosi, że kiedy Gith pochłonie ostatni świat, którym ma być Eden, stanie się całym wszechświatem, w którym będą żyć wiecznie wszyscy ci Belphegorianie, poświęcający mu teraz swe życie. Jednak wśród Belphegorian są dysydenci, zwani Zealotami, którzy wierzą, iż na drodze Githa stanie „miękka maszyna" zwana Wybraną, zabijająca bogów. To F.A.K.K.2 , czyli Julia. Los wszechświata spoczywa teraz w jej rękach, a raczej gracza, który nią pokieruje...

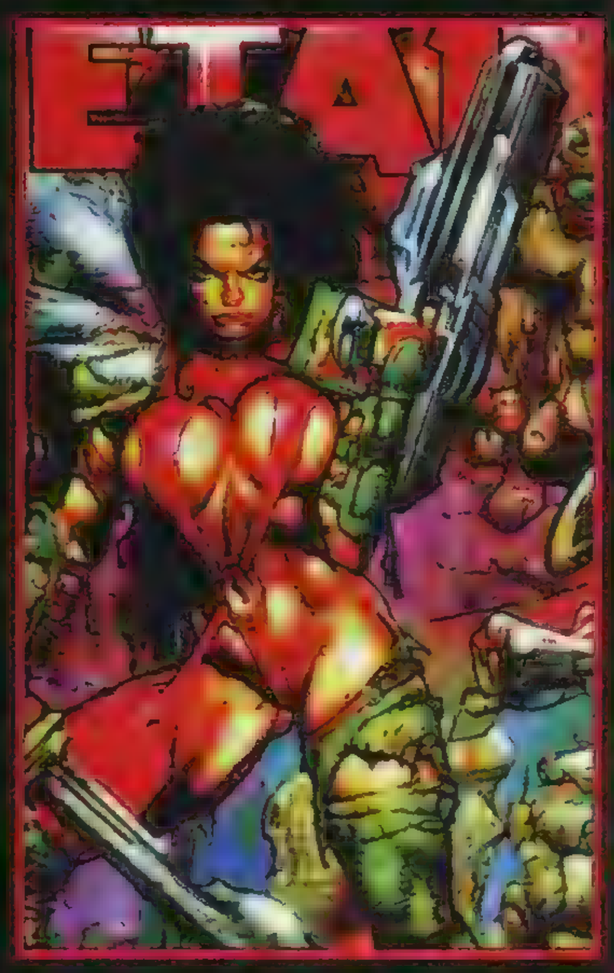


Akcja gry ma się toczyć na dwóch planetach i na statku kosmicznym Githa. Sama rozgrywka przedstawiona jest z punktu widzenia pierwszej i trzeciej osoby, a więc jest to FPP i TPP w jednym! Jak stwierdzili twórcy, gracze na pewno chcieliby zobaczyć seksowną Julię na ekranie, na co właśnie pozwoli perspektywa TPP. Oczywiście tryby można będzie przełączać i grać tak, jak się lubi – patent to już nie nowy, ale nadal bardzo wygodny.

Teraz trochę informacji na temat bebechów HEAVY METAL–u. Gra będzie chodzić na enginie zwanym UberEngine, opartym na technologii ID SOFTWARE i zastosowanym w QUAKE 3: ARENA. Jest to jeden z pierwszych tytułów wykorzystujących licencję na engine z Q3. Gra używa takich systemów, jak: TIKI Model System – odpowiedzialny m.in. za w pełni hierarchiczny poziom detali czy modelowanie fizyczne w prawdziwych polygonach, Morpheus Script System – nadzorujący m.in. kontrolę postaci i obiektów świata gry czy zwiększenie interakcji gracza z otoczeniem, Ghost Visual Effects System – realistyczna symulacja ognia i dymu czy efekty specjalne, Sky Portal Technology – płynne przedstawianie cyklu dzień–noc oraz efekty pogodowe – np. deszcz i błyskawice, Combat System – odpowiedzialny za jednoczesne zastosowanie zdolności ofensywnych i defensywnych, walkę z wieloma przeciwnikami naraz i ataki kombinowane czy wreszcie Babble Dialog System – nadzorujący ruch ust postaci podczas mowy i inteligentne dialogi bez powtórzeń. To zaledwie cząstka możliwości technologicznych HM, ale i tak brzmi to groźnie:) A jak to wszystko będzie naprawdę wyglądać? Sprawdzimy dopiero w praniu.

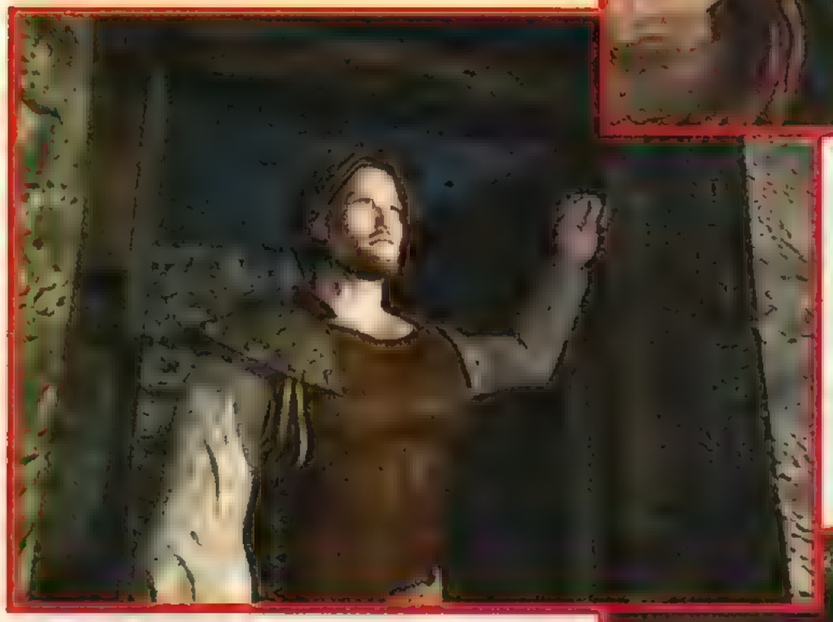
Chociaż gra będzie składać się głównie z akcji i choć nie uświadczymy w niej zbyt wielu filmowych wstawek w stylu DAIKATAN–y, to jednak HEAVY METAL będzie od czasu do czasu olśniewał nas przerywnikami, zwłaszcza podczas interakcji z NPC–ami i w trakcie czołówek nowych epizodów. „Mimo że nie będzie to przygodówka (i całe szczęście – przyp. red.) – powiedział Atkins – to jednak będzie to coś znacznie więcej niż zwykły shooter." Ciekawe – zobaczymy, jak pogramy...

Hunter



Kto twierdzi, że gatunek RPG powoli umiera, ten się bardzo myli. W tym roku będzie całkiem spory wysyp rolplejów – do wyboru, do koloru. Jednym z ciekawszych projektów jest ARCATERA. Nad tą gierką Westka Entertainment pracuje już od kilku lat. ARCATERA pojawi się na dwóch platformach, bo oprócz PeCeta także na konsoli Dreamcast. Zgodnie z szumnymi (a jakże by inaczej!) zapowiedziami twórców, ARCATERA jest połączeniem przygodówki z RPG w konwencji fantasy. Nawet więcej: przygodówką typu point–and–click z rozbudowanymi elementami RPG. Hybryda bardzo sympatyczna, która spodoba się miłośnikom obu gatunków.

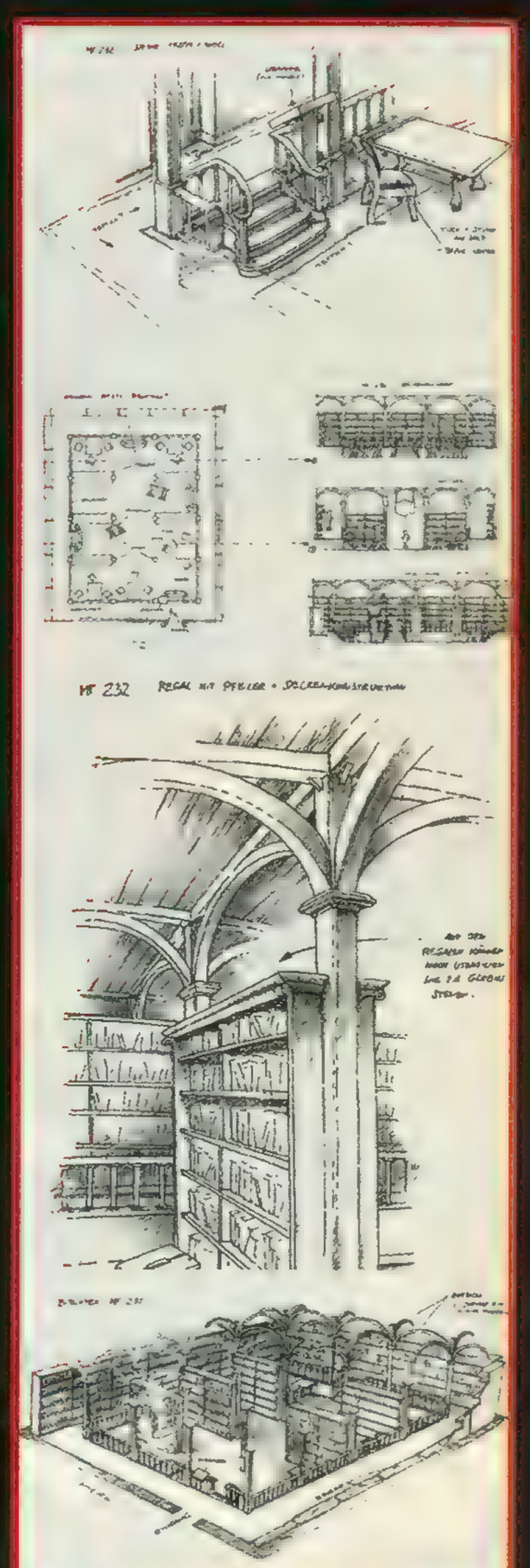
Pomysłodawcą projektu, a właściwie ojcem ARCATERY jest Sascha Hussock. Jakieś 15 lat temu opracował on w Niemczech własny system autorski



RPG. Testowany w gronie przyjaciół – fanatyków role–playingu, wielokrotnie modyfikowany i ulepszany, stał się podstawą projektu gry komputerowej. Wykorzystano tam zarówno mechanikę systemu Saschy, jak i wizję stworzonego przez niego świata. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo starannie opracowane miasto Senora, w którym rozgrywa się większość akcji ARCATERY.

Jak zwykle w przypadku pisania zapowiedzi, należy zaakcentować cechy atutowe gry, którymi chwalą się twórcy, chcąc wyróżnić swój produkt na tle innych. Czym zatem zaskoczy nas ARCATERA? Ponad 200 lokacji i ponad 150 NPC–ów, czyli postaci niezależnych może nie robi jeszcze wrażenia, za to jeśli chodzi o tych ostatnich i w ogóle postaci spotykane w grze, wszystkie one żyją własnym życiem, niezależnie od tego, co robi gracz. Innymi słowy, przechadzają się w tle, rozmawiają ze sobą, wykonują swoje zwyczajne czynności, nie darząc postaci gracza większym zainteresowaniem, przynajmniej dopóki ta ich nie zaczepi lub też w inny sposób nie ściągnie na siebie ich uwagi. Za ich działania i reakcje odpowiada skomplikowany skrypt SI, uwzględniający w swych algorytmach szczegółowe dane każdej postaci, jak: jej atrybuty, możliwości, profesja i codzienne czynności, a nawet wydarzenia z jej przeszłości. Niezależne potrafią zapamiętać, jak gracz odnosił się do nich wcześniej i zachować się tak, jak na to zasługuje. Dlatego interakcja z NPC–ami, która w większości przygodówek czy RPG–ów sprowadzała się jedynie do odsłuchania tego, co mają do powiedzenia, i na tym koniec, tutaj nabiera wreszcie pełnego wymiaru. Nie wystarczy tylko kliknąć na ikonę ust, by uzyskać wyczerpujące informacje. Trzeba jeszcze zaskarbić sobie uwagę i sympatię rozmówcy (odpowiednie wskaźniki pojawiają się w oknie dialogowym). Zresztą sam mechanizm dialogowy został tu rozwiązany w bardzo prosty i ciekawy sposób. Nie trzeba klikać na przygotowane z góry pytania, lecz wybiera się temat, na który chce się porozmawiać. NPC zawsze coś odpowie i za każdym razem inaczej. Zależy to od jego nastawienia w stosunku do gracza i od umiejętnie prowadzonej rozmowy. Komplementy sprawią, że dowiemy się więcej, ale kiedy obrazimy rozmówcę, narazimy się tylko na jego złość. W dodatku dialog można przerwać w dowolnej chwili. W ogóle w interakcji z NPC–ami mamy bardzo duże pole manewru. Każdego można zaatakować (i zabić!), okraść czy obrazić. Rzecz jasna działania ofensywne grożą konsekwencjami: gracz może zostać złapany przez strażników, ścigany listem gończym albo po prostu stracić okazję zdobycia cennej informacji. Jeżeli jest cwany, pomyśli sobie, że przecież można zapamiętać wypowiedzi

NPC–ów i w razie czego załadować zapisany wcześniej stan gry. W ten sposób mógłby rozgryźć każdą zagadkę i w ogóle ułatwić sobie grę. Jednak w przypadku ARCATERY może się to zupełnie nie sprawdzić, bowiem wiele wątków i sytuacji rozwija się w sposób częściowo losowy, częściowo zaś zależny od działań gracza i opisujących je



rozbudowanych algorytmów. Właśnie dzięki temu świat ARCATERY żyje własnym życiem i każda kolejna gra może wyglądać zupełnie inaczej. Na przykład tropiony przez nas bandyta może ukryć swój łup w dowolnym miejscu, za każdym razem innym. Mało tego, może zostać złapany przez straże, może sam zostać okradziony albo po prostu zdążyć sprzedać swój łup, zanim dopadnie go gracz. Każda możliwość rodzi kolejne możliwości. Dotyczy to większości wątków i wszystkich postaci niezależnych.

Warto wspomnieć o głównej treści gry. Otóż akcja ARCATERY obraca się wokół intrygi Czarnego Słońca. Wymienione w podtytule gry Mroczne Bractwo pragnie obalić obecnie panującego księcia i rozpętać w mieście prawdziwy chaos. Rzecz jasna, zadaniem gracza będzie ich powstrzymać. Początkowo będzie on kierował tylko jedną postacią. Rozpoczynając grę, ma do wyboru cztery postacie, każdą o innej profesji. Jest więc poszukiwacz przygód, złodziej, mnich i czarodziejka. Ich atrybuty, takie jak np. Siła, Zręczność, Kondycja, Celność, Siły Mentalne itp., ustalone są losowo i można je losować do skutku, aż otrzymamy satysfakcjonujące nas wartości. Co ciekawe, dwie (wybrane losowo) postaci z trzech pozostałych będzie można później spotkać w grze i przyłączyć do drużyny, która może się składać maksymalnie z czterech osób. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość dzielenia ekipy, co – biorąc pod uwagę fakt, iż gra toczy się w czasie rzeczywistym, a wydarzenia rozgrywają się cały czas i to nie tylko w polu widzenia naszej grupy – okazuje się niezwykle użyteczne. W każdej chwili możemy się przełączać między naszymi postaciami, które wcale nie muszą pozostawać bezczynne. Możemy więc wyznaczyć komuś obserwowanie jakiejś podejrzanej lokacji i skupić uwagę na reszcie drużyny. Kiedy oddelegowany do obserwacji kompan zauważy coś, gracz natychmiast się o tym dowie. Dzięki temu rozwiązaniu czujemy się tak, jakbyśmy mogli być w kilku miejscach naraz. Dopiero teraz w pełni można wykorzystać możliwości, jakie daje wieloosobowy skład ekipy. Warto przy tym pamiętać, że postaci niezależne mogą mieć odmienny stosunek do każdego członka drużyny, np. w zależności od ich profesji.

Środowisko gry oferuje nam dużą swobodę ruchu i jest w dużym stopniu interaktywne. Wszystkie interesujące przedmioty można podnieść i coś z nimi zrobić. Nie doświadczymy w ARCATERZE miejsc z przejściami zapieczętowanymi na wieki wieków i amen. Mówiąc prosto, wszędzie da się wejść. Zagadki mają być całkowicie logiczne i umożliwiające różnorakie rozwiązania. Nie będzie nic w stylu: musisz znaleźć palec trupa i połączyć go z krowim plackiem, a następnie wsadzić w dziuplę, by móc wejść do następnej lokacji... Nic z tych rzeczy. Jeśli na przykład będziemy chcieli wejść do śródmieścia, normalnie dla nas niedostępnego, będziemy mogli albo ukraść komuś przepustkę, by okazać ją strażnikom strzegącym wejścia, albo wejść do śródmieścia podczas dnia świątecznego, kiedy to śródmieście otwarte jest dla wszystkich, albo wkupić się w łaski mieszkańca i otrzymać zaproszenie, albo też znaleźć inny sposób...

Wśród wielu prostych i pomocnych rozwiązań w grze warto jeszcze wymienić tzw. Remember Window, okno przypominające graczowi wszystkie ważniejsze informacje. Dzięki temu systemowi ołówek i kartka będą całkowicie zbędne, gdyż w RW pojawią się, już posegregowane, wszystkie questy i wypowiedzi NPC–ów. Pomocą służy też dobry druid Woolenar, który od czasu do czasu zwróci naszą uwagę na jakiś interesujący szczegół, wyznaczając nam nowe zadanie do wykonania.

Grafika w ARCATERZE jest bardzo realistyczna. Wszystkie lokacje dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, perspektywa zachowana, światłocień i efekty świetlne robią wrażenie. Pierwowzorem miasta Senora były średniowieczne budynki i kamienice Londynu, Rzymu, Kolonii czy nawet Hawany. Muzyka nie jest może zbyt wybitna, za to doskonale oddaje nastrój gry. Cała gierka zajmie minimum 3 CeDeki i pojawi się, miejmy nadzieję, jeszcze przed wakacjami.

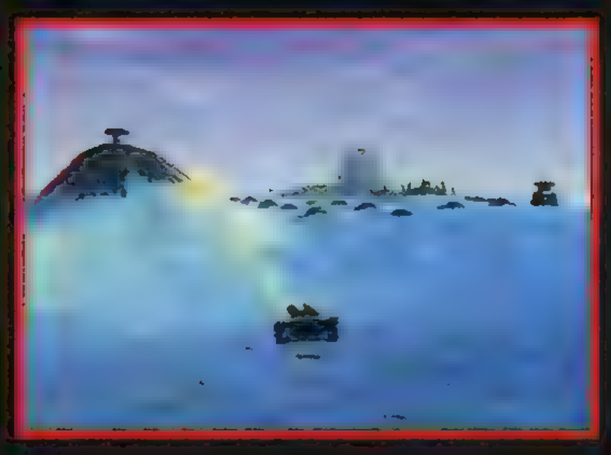
Hunter

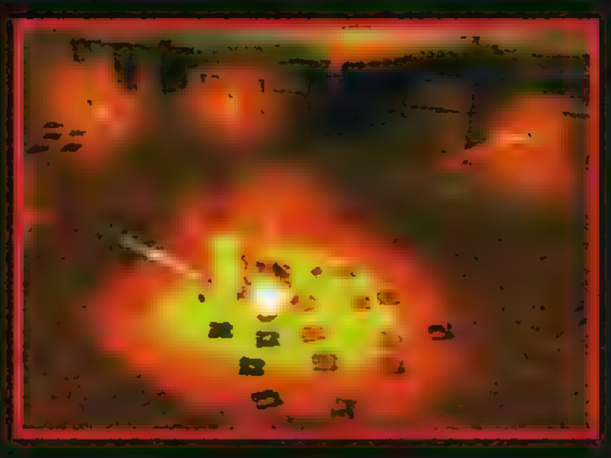
Westka Entertainment/Ubi Soft

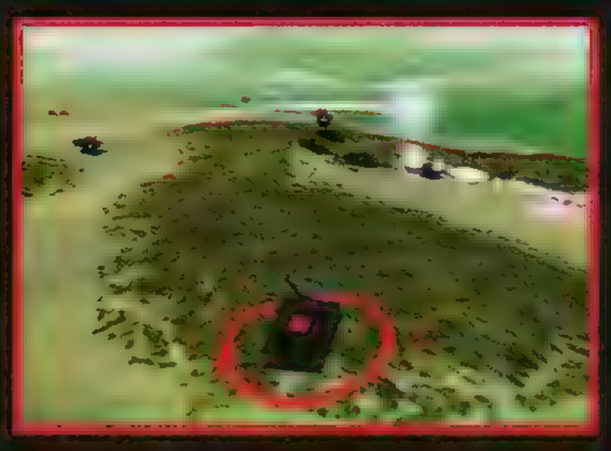
W PRZYGOTOWANIU

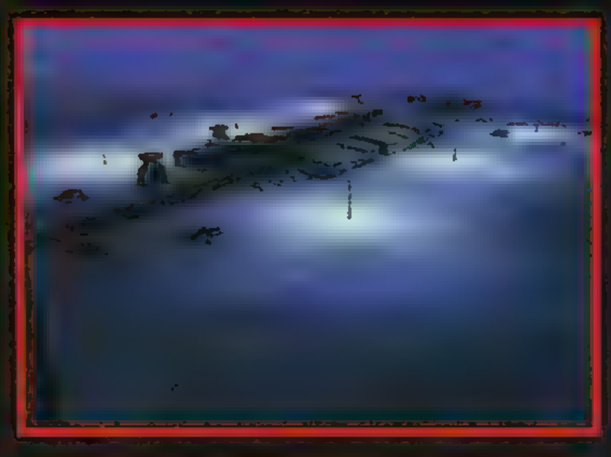
ARCATERA

THE DARK BROTHERHOOD









Pierwotnie gra miała się zwać WAR MONKEYS. Z niewiadomych powodów wydawcy woleli jednak psy od małp. Podobno pod owym, nadal umiarkowanie błyskotliwym, tytułem kryje się gra przełomowa. Ma ona zrewolucjonizować zarówno gry akcji, jak też i RTS. Tak przynajmniej twierdzą jej twórcy. A gadanie speców od marketingu... Cóż – wszyscy doskonale wiemy, ile jest warte. Rozważmy jednak na spokojnie, co o DOGS OF WAR wiadomo w tej chwili.

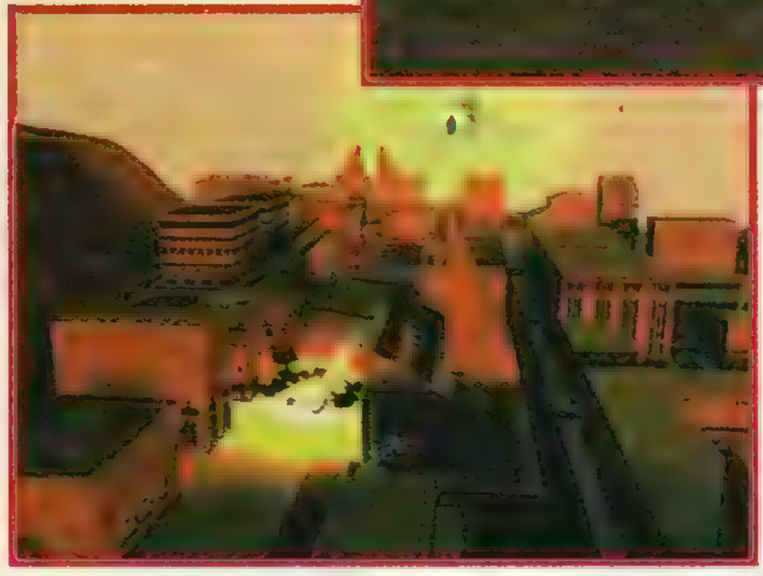
Historyjka będąca podstawą scenariusza jest wręcz banalna. Oto w XXI wieku Ziemia rozpoczęła kolonizację kosmosu. W roku 2214 została założona baza górnicza na planecie Primus IV – znaleziono tam pochodną krzemu, zwaną SL18, która to stanowi podstawę technologii przyszłości. Dalej wszystko według starych, dobrych schematów: walka z rdzennymi mieszkańcami planety, niedobór dostaw z ojczyzny, coraz większe wymagania podatkowe. W końcu koloniści się wkurzyli, przygotowali do wojny i ogłosili niepodległość. Ich pracodawcy, rzecz jasna, nie pozostali dłużni – z Niebieskiej Planety wyruszyła ekspedycja karna.

W grze będzie można wybrać, po której stronie konfliktu mamy zamiar się opowiedzieć. Jeśli będzie to Imperial Order (siły Ziemi), do naszej dyspozycji zostaną oddane co prawda niezbyt liczne, ale za to niezwykle zaawansowane technologicznie jednostki. Z kolei War Monkeys (koloniści – to jak w końcu: DOGS czy MONKEYS?) będą stawiać raczej na ilość niż na jakość. Jeśli zaś uda nam się wygrać grę po każdej z obu stron, udostępniona zostanie kontrola nad trzecim zainteresowanym – miejscową rasą Mantai. W tym przypadku w ogóle nie można mówić o technologii, owadopodobne jednostki stawiają raczej na bezpośredni kontakt i rozstrzyganie sporów przy pomocy żuwaczek.

W PRZYGOTOWANIU
DOGS OF WAR

W grze ma pojawić się około 40 rodzajów jednostek, od piechoty począwszy, a na wielkich bazach–transporterach skończywszy. Nie jest to może zbyt oszałamiająca ilość, jednakże zrekompensować mają to dwie inne cechy gry. Po pierwsze na ekranie może być widoczna równocześnie naprawdę olbrzymia (idąca w setki) ilość pojazdów – ciekawe tylko, jaki komputer będzie niezbędny, aby całość działała choćby w miarę płynnie. Po drugie zaś wszystkie maszyny i ludzie mają być idealnie dopracowani. Malutcy piechurzy zajmą swoje miejsce w statkach transportowych, insektoidalni obcy potężnymi szczękami będą przecinać pancerze maszyn bojowych – jednym słowem, pełen realizm. Twórcy zapowiadają pakowanie gdzie się tylko da techniki motion capture. Szczerze mówiąc, nie wyobrażam jej sobie nigdzie poza piechotą, no ale zobaczymy.

Sama rozgrywka, jak już wspomniałem, ma być połączeniem gry akcji oraz RTS, z położeniem nacisku raczej na tę pierwszą. Chociaż zapowiedzi mówią co innego, nie da się jednak ukryć, że pomysł jest już od jakiegoś czasu całkiem przyzwoicie eksploatowany – chociażby w obu częściach BATTLEZONE. Podejrzewam, że DOGS OF WAR zechcą zapewne pobić konkurencję grafiką. Cóż – jeśli na ekranie rzeczywiście pojawi się zapowiadane mrowie dobrze zrealizowanych jednostek, to jest to rezultat do osiągnięcia. Nieco może niepokoić zapowiedź realizacji trybu osobistego kierowania



maszyną – każdy, kto grał w MACHINES produkcji ACCLAIM, wie, jakim może okazać się to niewypałem. Z kolei w nastawionej maksymalnie na akcję BATTLEZONE działa to całkiem nieźle. Jednym słowem – albo RTS, albo strzelanina. Choć może tym razem twórcom uda się w końcu porządnie połączyć oba te gatunki. Mam nadzieję – o rezultacie ich pracy powinniśmy przekonać się już w maju.

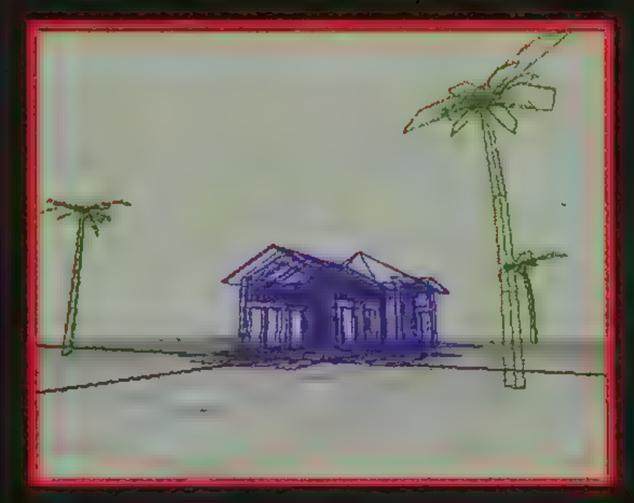
Pooh
TalonSoft

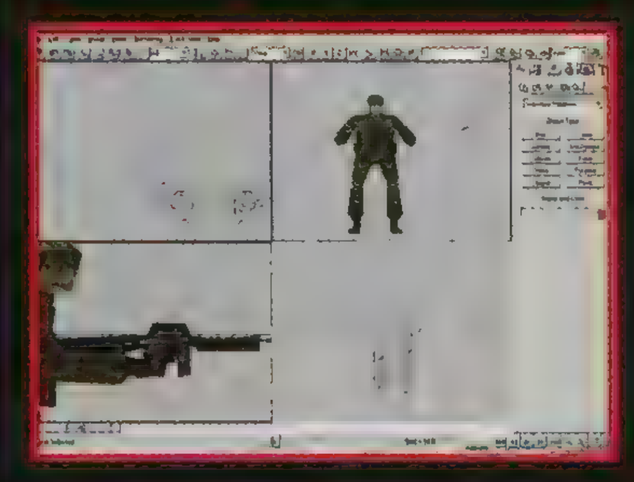
W PRZYGOTOWANIU
PRIVATE WARS

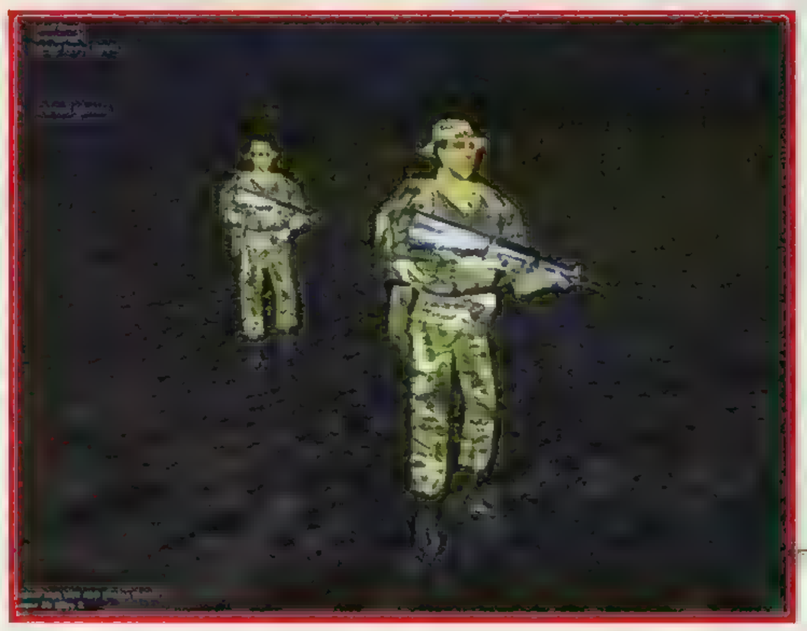
Redukcja zatrudnienia dotknęła wiele służb, także amerykańskie siły specjalne. Dziesiątki żołnierzy zostało wycofanych z pól bitewnych całego świata i wysłanych na wcześniejszą emeryturę. Cóż, żyć jednak jakoś trzeba, a państwowa jałmużna zdecydowanie na to nie wystarcza. Jeden z emerytowanych dowódców wpadł na pomysł tyleż genialny, co wątpliwy moralnie – czas otworzyć agencję najemników! Kto ma pieniądze, ten ma władzę i stać go na sfinansowanie małej PRYWATNEJ WOJNY, toczonej przez najlepszych zabijaków ściągniętych ze wszystkich stron świata. Liczba dostępnych w grze misji ma się wahać pomiędzy 25 a 30, a drużyna dowodzona przez gracza trafi niemal we wszystkie zakątki świata przestępczego. A tematyka zadań? No cóż, jeśli lubisz walczyć w słusznej sprawie, to tutaj nie masz czego szukać. Likwidacja terrorystów? Owszem, czemu nie, ale tylko po to, aby przejąć zdobyty przez nich towar. Poza tym pobawisz się np. w zajmowanie platformy wiertniczej, likwidację nielubianych polityków czy też odbicie z rąk wymiaru sprawiedliwości bossów świata przestępczego. Każda misja będzie przebiegać według podobnego schematu. Po wstępnym zaakceptowaniu zadania trzeba dobrać odpowiedni zespół najemników (najlepszym argumentem podczas negocjacji jest, oczywiście, odpowiednio wypchany portfel, zdarzyć się też może, że niektórzy odmówią walki bez swych kumpli u boku), zakupić dla nich wyposażenie, uzbrojenie, amunicję oraz opłacić ubezpieczenie lekarskie (a co, myślicie, że prywatni żołnierze nie korzystają ze służby zdrowia?). Dopiero teraz rozpoczniesz misję. Jej poziom trudności można dostosować do swych osobistych preferencji. Nastawieni na dynamiczną rozgrywkę zapewne będą woleli bawić się w trybie zręcznościowym – tutaj bohater bez problemu zniesie kilka kul w swym ciele, wybuch granatu opodal czy też upadek po skoku z piątego piętra. Bardziej wymagający skłonią się natomiast ku wersji „symulacyjnej", w której zrezygnowano np. z paska energii (można zginąć już od jednego strzału) oraz podwyższono poziom inteligencji przeciwników.

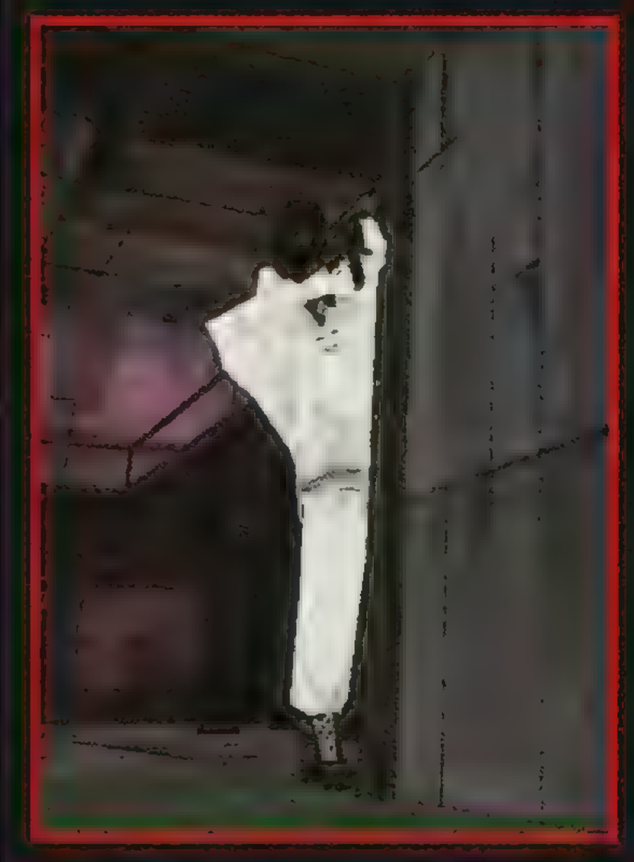
Jak przystało na grę osadzoną w rzeczywistych warunkach końca XX wieku, znajdziemy tu całą masę narzędzi zbrodni spotykanych na współczesnym polu walki. Dostępnych ma być około 70 rodzajów broni, wiernie symulujących swe rzeczywiste odpowiedniki (znajdziemy tu np. 15 modeli samych karabinów snajperskich). Nareszcie zostanie przełamany anglosaski schemat w tej dziedzinie (ostatnimi czasy gry oferowały modele używane głównie przez amerykańskie oraz brytyjskie oddziały specjalne). Już się nie mogę się doczekać spotkania z arsenałem SPECNAZU – mam nadzieję, że twórcy nie zawiodą mych oczekiwań w tej materii. Poza tym zapowiadana jest np. możliwość prowadzenia ognia ze snajperki podczas skoku na spadochronie – czyż to nie brzmi pięknie? Autorzy twierdzą, iż oprawa graficzna będzie stała na najwyższym poziomie. Środowisko gry ma być w pełni interaktywne, każdy widoczny przedmiot będzie można zniszczyć w „logiczny" sposób (np. gdy trafisz pustą pływającą beczkę, to ta nie eksploduje, a po prostu zatonie), a likwidacja wroga ukrytego za szybą czy też cienką ścianą nie powinna stanowić problemu (jeśli przeszkoda jest gruba, to wystarczy użyć cięższej artylerii:) No cóż, czy tak będzie w rzeczywistości, dowiemy się zapewne w okolicach kwietnia. Być może dostaniemy grę, która pobije na głowę SPEC OPS, DELTA FORCE czy też SWAT 3. Oby!

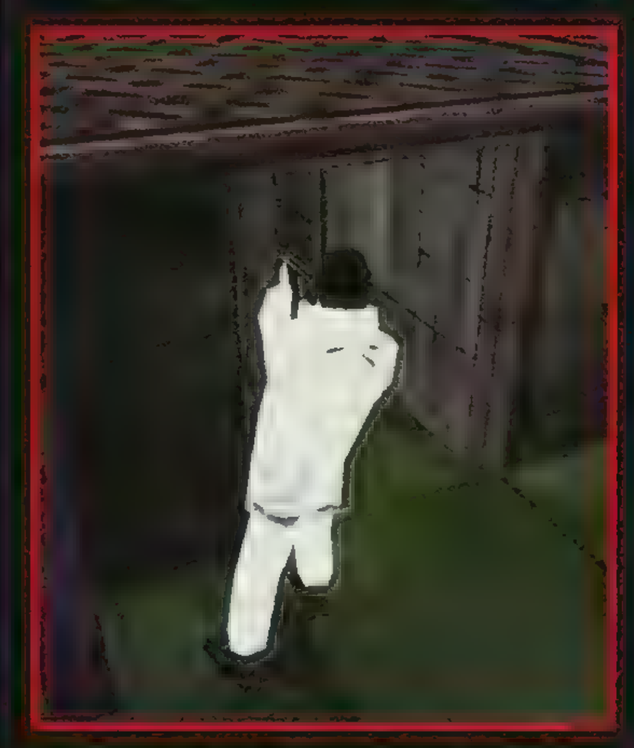
Pooh
Microsoft

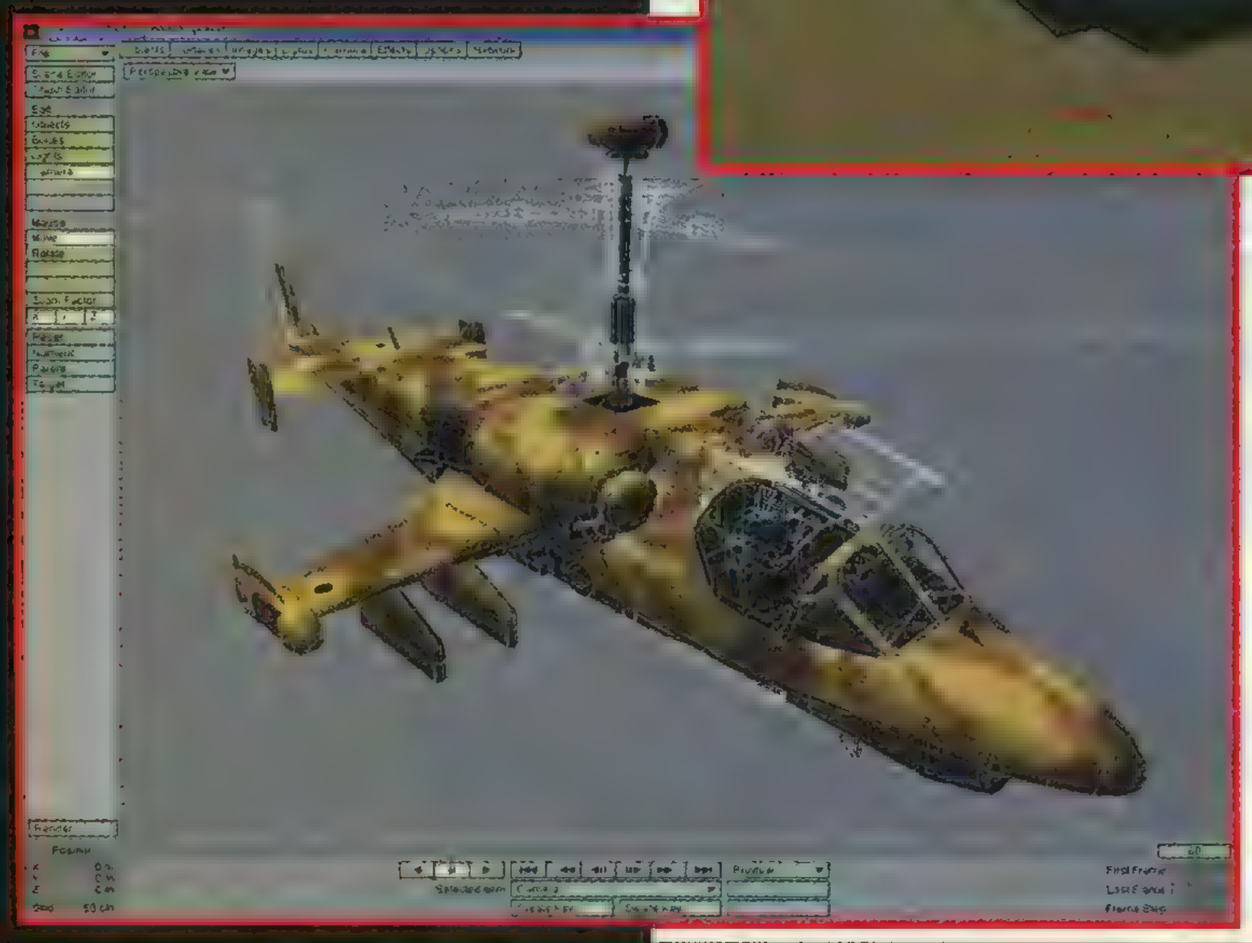












Programiści spod znaku dzika w okresie godowym jak dotąd mają na swym koncie tylko jedną grę – APACHE – HAVOC. Był to produkt dobry, aczkolwiek miał kilka niedociągnięć. Moim zdaniem zabrakło również odpowiedniej reklamy. W swoim następnym symulatorze autorzy z RAZORWORKS postanowili poprawić wszelkie dotychczasowe błędy i zamierzają ostro zaatakować. Tym razem wygląda na to, że im się uda. Wzięli oto na warsztat następną po Apache'u i Havocu generację śmigłowców. Idea gry jest taka sama: gracz dostaje dwa wiropłaty – po jednym na każdą stronę konfliktu. Ze strony amerykańskiej wybór był prosty i oczywisty – nieśmiertelny RAH–66 Comanche. Niestety, ze strony sowieckiej zabrakło śmigłowca klasy stealth. Postanowiono więc wykorzystać konkurenta śmigłowca Havoc – maszynę Ka–52 Alligator (alias Hokum B).

Od razu zaznaczam, że tę grę można zaliczyć do mniej skomplikowanych symulatorów. Co prawda dużo jej „brakuje" do COMANCH–a 3 – produkcji NOVALOGIC, lecz nie jest to też LONGBOW 2. Muszę przyznać, że testowana przeze mnie w firmie MIRAGE wersja (mimo iż była to jeszcze beta) sprawiła lepsze wrażenie niż KA–52 TEAM ALLIGATOR (NSS 76). Przede wszystkim gra dobrze oddaje realizm pola walki współczesnych śmigłowców. Awionika, mimo że uproszczona, ułatwia np. tryb nagłego wyskoku nad zasłonę, oddanie salwy i ponowne ukrycie się. Możliwie jest także np. odpalanie Hellfire'ów w trybie LOAL, czyli najpierw z ukrycia odpalamy „wiązankę", a potem nagle wyskakujemy z kryjówki i wskazujemy pociskom, co chcemy popsuć. Co najważniejsze, śmigłowce kierowane przez komputer (czyli także i Twój skrzydłowy) również używają tych taktyk. Tak więc – uważajcie!

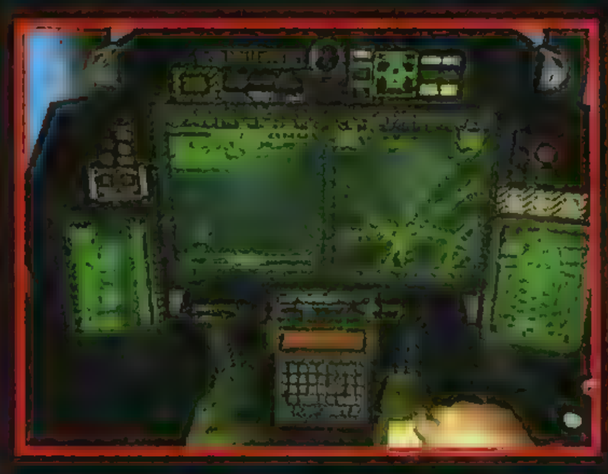
A jak to lata? Ano nieźle. Maszyna jest przyjemna w pilotażu. Dużo wybacza, szczególnie Comanche. Przy nagłym przechyleniu o 90 stopni helikopter nie dostaje „rakietowego" przyspieszenia w kierunku Matki Ziemi, można go też bez większych problemów z takiego nurkowania wyprowadzić. Ważną rolę spełniają bardzo dobrze odwzorowane zawirowania powietrzne i wiatry. Na przykład w czasie lotów wzdłuż stoków górskich maszyną rzuca jak grzechotką. Trudno jest także przy ręcznym sterowaniu utrzymać maszynę nieruchomo w zawisie, szczególnie za jakąś zasłoną terenową (zawirowania!!). Na szczęście jest oczywiście opcja Auto–Hover, kontrująca automatycznie (skokiem okresowym) wszelkie podmuchy.

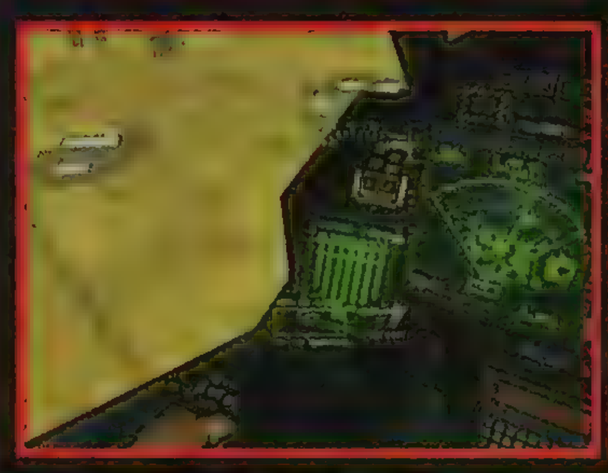
W grze zdarzają się lokacje z ogromną liczbą obiektów – np. miasta, jest jednak nadal wiele miejsc, w których po prostu panuje pustka. Można mieć nadzieję, że autorzy w pełnej wersji zwiększą na przykład ilość drzew. Teren, podobnie jak w APACHE – HAVOC, jest bardzo plastycznie pofałdowany. Wszędzie królują pagórki, wzgórza, kaniony, które świetnie nadają się do skrytego podchodzenia do celu. Rzeczą, która odróżnia ENEMY ENGAGED od wielu innych symulatorów, jest z pewnością podejście do wszystkich obiektów mechanicznych. Są one wykonane z niewyobrażalną wręcz dokładnością. Jeszcze się nie spotkałem w symulatorze lotu z tym, żeby np. czołg miał oddane takie detale, jak małe wyrzutniki granatów dymnych. Świetnie wyglądają pędzące kolumny pancerne, w których widać obracające się w każdym czołgu gąsienice, z unoszącym się wszędzie kurzem i dymem z rur wydechowych. Na polu działań może znajdować się jednocześnie około 1000 różnych obiektów ruchomych. Samoloty i śmigłowce zaparkowane na lotnisku mają pootwierane osłony i luki. W każdym pojeździe widać jego pilota, kierowcę czy operatora, a na wieżyczkach czołgów często dostrzec można postacie ich dowódców. Programiści zwracali uwagę nawet na tak mało widoczne elementy, jak np. obracający się zespół lufowy działka Comancha. Ciekawą rzeczą w Hokumie jest siedzący po Twojej prawej co–pilot, którego możesz czasem dojrzeć kątem oka, jak obsługuje awionikę. Gra wyróżnia się dobrym zaplanowaniem miast. Budynki są wykonane prosto i ładnie, można

W PRZYGOTOWANIU

ENEMY ENGAGED

RAH 66 COMANCHE VS. KA52 HOKUM





też na nich wylądować – pod warunkiem oczywiście, że jest tam miejsce (a na dziedzińcu haremu pewnie zawsze się takowe znajdzie ;–) W Hokumie zaskoczyła mnie trochę obecność... wycieraczek (Comanche to zbyt wielkie badziewie, żeby posiadał tak zaawansowany technicznie element) oraz świateł pozycyjnych (Ci, którzy nie chcą wyglądać na terytorium wroga jak choinka na Boże Narodzenie, mogą je oczywiście wyłączyć).

Dobrym pomysłem jest też podanie koordynatów celu chłopakom z artylerii. Jeśli wyrzutnie MLRS znajdują się bliżej niż 30 km, a cel nie jest punktowy, to zostanie w mig przerobiony na durszlak.

Posiadacze najnowocześniejszych akceleratorów z pewnością ucieszą się z faktu, że gra w pełni obsługuje T&L, co z pewnością wpłynie dodatnie na jakość animacji (pod warunkiem, że ich monitory pociągną rozdzielczość 1600x1200, aby wykorzystać nadmiar mocy obliczeniowej). W RAZORWORKS pomyślano też o ludziach, którzy są posiadaczami gry APACHE – HAVOC. Nowy symulator ma zobaczyć w akcji tak wydajnego i stabilnego kodu. „Chłopaki od brzytew" wykonali kawał solidnej programistycznej roboty. Ewentualne spowolnienia mogą być wywołane tylko (podobnie jak w FALCON–ie 4.0) nadmiarem jednostek do dowodzenia.

Autorzy ciekawie odnieśli się do obecnego prawie w każdym symulatorze problemu lasów, lecz – niestety – jak na razie efekt ich pracy jest fatalny. Bór jest po prostu dodatkową bryłą naniesioną na teren, do której – dla podniesienia realizmu – graficy dołożyli rząd wolnostojących drzew. Faktycznie, ściana lasu nie wygląda już tak płasko, jak w innych grach wykorzystujących ten numer. Efekt ten jest jednak psuty przez to, że owa bryła udająca las jest płaska jak stół, co wyraźnie rzuca się w oczy już ze średnich odległości.

Twórcy uraczyli nas trzema dynamicznymi kampaniami. Są to Tajwan, Liban (polecam wycieczkę do Bejrutu) oraz Arabia Saudyjska. W każdej kampanii uczestniczy massssa sprzętu. Czołgi toczą między sobą twardą walkę, a są wspierane przez artylerię, piechotę i lotnictwo. Twój klucz nie jest jedynym na polu walki. Wokół Ciebie krzątają się m.in.: AH–64, AH–1, OH–58D, V–22, F–16 i A–10. Co ciekawe, możesz zażądać przez radio wysłania w miejsce, gdzie zrobiło się za gorąco, wsparcia kolegów np. w A–10, którzy pomogą posprzątać teren.

spełniać funkcję generalnego patcha dla poprzednika. Producent na razie nie zdradza, jak to ma wyglądać w praktyce, prawdopodobnie będzie to umożliwienie latania AH–64 lub Mi–28 w świecie ENEMY ENGAGED, czyli – de facto – odblokowanie możliwości latania dwiema dodatkowymi maszynami. Z tego oczywiście wynika też kompatybilność obu gier w trybie multiplayer.

Na koniec chciałbym powiedzieć kilka słów o enginie gry. Muszę przyznać, że dawno nie miałem okazji strzelania. Sądzę, że produkt RAZORWORKS będzie wart swojej ceny. Beta, w którą miałem możność zagrać, była bardzo stabilna oraz szybka – można mieć nadzieję, że te własności gry nie ulegną zmianie w pełnej wersji. Pamiętajcie jednak, że konkurencja w postaci GUNSHIP–a! jest uzbrojona po zęby, a czyhający gdzieś z tyłu ALLIGATOR może kłapnąć za najmniej opancerzoną część kadłuba ;–)

Gunman
Razorworks

Za każdym razem, gdy pojawią się pierwsze wiadomości na temat powstawania nowej części superprzeboju „elektroników" – NEED FOR SPEED, ciśnienie krwi w moich żyłach o mało ich nie rozwali! Przyczyna jest prosta – oni nigdy nie zawodzą i zawsze możemy liczyć na produkt najwyższej klasy, dający moc wrażeń i wiele satysfakcji. Jedynym skutkiem ubocznym są nieprzespane noce i kilka zarwanych dni w szkole. Tego samego możemy się spodziewać w przypadku najnowszej części serii, a więc najlepiej już dzisiaj zarezerwujcie sobie czas na koniec marca.

RAJ DLA ZMOTORYZOWANYCH

Nowa część NFS pod wieloma względami będzie różna od swoich poprzedników. Oczywiście najważniejsze jest to, że tym razem do naszej dyspozycji oddane będą samochody spod tego samego znaku – Porsche. Przyznam, że kiedy po raz pierwszy usłyszałem o tym pomyśle, mocno się zaniepokoiłem. Takie ograniczenie mogło mocno podkopać grywalność, bo brak różnorodności to zalążek nudy. Gdy jednak zobaczyłem wczesną wersję gry, całkowicie zmieniłem zdanie. Możliwość ścigania się samochodami Porsche pochodzącymi z różnych epok (na razie gotowych jest 11 wozów, ale ta liczba z pewnością zostanie mocno powiększona w finalnej wersji) jest bogactwem wcale nie mniejszym niż w przypadku poprzednich części, gdzie ścigaliśmy się samochodami wielu marek. Jakże bowiem można porównywać ze sobą takie wózki, jak: 356 B 1600 Super Coupe z roku 1960, 944 Turbo S Coupe z 1988, 928 GTS z 1992 czy 911 GT2 Race Version z 1997 roku? Każdy z nich jest zupełnie inny, a z racji odmiennego zachowywania się na drodze – do poszczególnych wozów trzeba podchodzić indywidualnie. Jako zupełna nowość w temacie samochodów pojawiła się możliwość otwierania niektórych ich elementów, tj. drzwi, maski (z przodu i z tyłu) oraz dachu (o ile jest to wersja cabrio). Zabieg ten stwarza niepowtarzalną okazję zajrzenia do środka samochodu. Niestety, element ten nie jest jeszcze dopracowany. Po pierwsze, możliwość ta dotyczy tylko wnętrza pojazdu (i to zwyczajnie narysowanego, choć aż prosi się o sekwencję wideo), a po drugie, nie było mowy o zbliżeniu kamery na silnik (w końcu dla wielu może to być jedyna okazja spojrzenia demonowi prędkości „prosto w oczy"). Mam nadzieję, że w wersji finalnej element ten będzie nam dawał więcej satysfakcji.

EGZAMIN ZA KÓŁKIEM

Dostępne tryby rozgrywki nie odbiegają zbytnio od tego, co mogliśmy uświadczyć grając w poprzednie części tej serii, aczkolwiek i tu pojawia się coś nowego. Owym novum jest tryb Factory Driver, dzięki któremu gracz wciela się w postać fabrycznego kierowcy zakładów Porsche, testującego nowe modele przed ich wypuszczeniem na rynek. Tradycyjnie, na początku mamy bardzo proste zadania, takie jak np. przejechanie slalomem pomiędzy sześcioma pachołkami. Jednak w miarę uzyskiwanych awansów procedury testowe są coraz bardziej skomplikowane, a w dodatku należy je wykonać w określonym czasie. Sprostanie wymogom szefa nie będzie jedynym zadaniem gracza. Jak w każdej pracy, tak i tu trzeba zdobyć sympatię współpracowników, co jest możliwe tylko poprzez pokazanie się jako kierowca wielkiej klasy.

Pozostałe dostępne tryby to: Single Player (w zakres którego wchodzą: Quick Race, Quick Knockout i Knockout), Porsche Evolution Career (typowy tryb kariery: gracz zaczyna zabawę z najniższego pułapu i z niewielkim stanem konta – wygrywając zawody pnie się w hierarchii kierowców, dodatkowo zarabiając pieniądze na coraz to nowsze modele oraz na wyposażenie do nich), Multiplayer (możliwość gry wieloosobowej przez sieć lokalną i Internet) oraz coś, co się zowie Chronicles (niestety, opcja ta nie była dostępna w pokazanej mi wersji, stąd w obecnej chwili nie mogę wyrokować, co to za „ziółko").

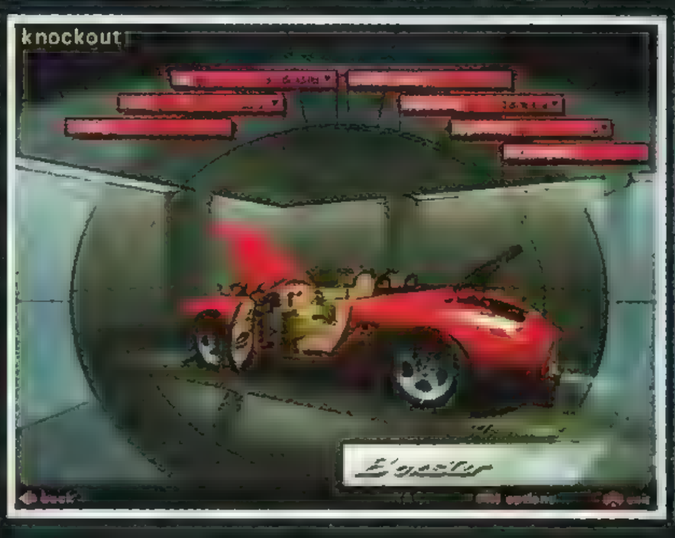
Jeśli chodzi o trasy, na których będziemy się ścigać, to, niestety, nie mogę powiedzieć nic pewnego na 100%, a to z tej prostej przyczyny, że w dostępnej wersji, zgodnie z deklaracjami autorów, żadna z nich nie była skończona. Niemniej znakomita większość torów była grywalna, co pozwala na wstępne dywagacje na ich temat. Tras jest kilkanaście (ale ostateczna ich liczba nie jest jeszcze znana) i wiodą po bardzo zróżnicowanych terenach (od zaśnieżonych górskich stoków po miejskie asfalty). Zarówno od strony pomysłu, jak i wykonania zrealizowano je bardzo dobrze. Niektóre są prostsze (mało zakrętów o dużej trudności) – to na nich młodzi adepci czterech kółek powinni zbierać pierwsze szlify. Lecz są też takie, na których problemy z czystym przejazdem mogą mieć nawet prawdziwi wyjadacze (wiele niespodziewanych i trudnych wiraży). Ten zakres trudności sprawia, że gra nadaje się zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Tradycyjnie dla serii NFS na każdej trasie będziemy mogli włączyć lub wyłączyć ruch uliczny oraz ustawić jego natężenie. Ponadto każdą z nich będziemy mogli przejechać na jeden z czterech sposobów: w przód, w tył i w odbiciu zwierciadlanym dla obu tych możliwości.

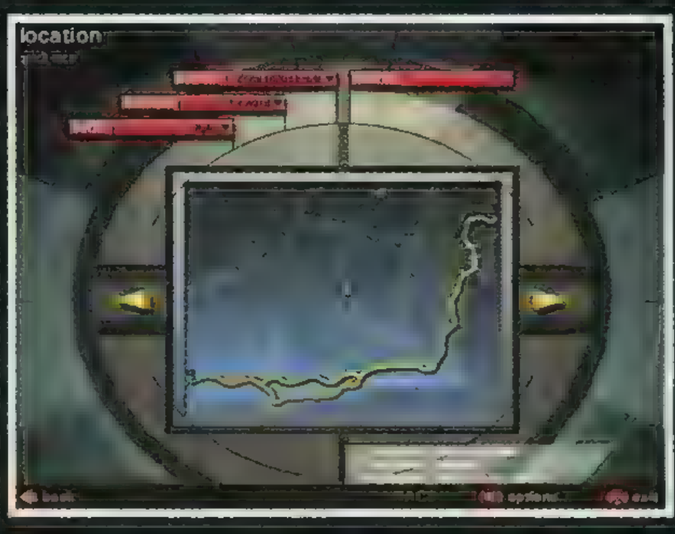
POŚLIZGI KONTROLOWANE

Model jazdy to kolejny z tematów, o których nic pewnego nie da się na razie powiedzieć. Można się bowiem spodziewać, że wiele niedogodności zniknie w ostatecznej wersji gry, tym niemniej możemy przyjrzeć się temu, co zostało zrobione na dzień dzisiejszy. A myślę, że jest to już jakiś zarys finałowej wersji...

Zróżnicowanie w sposobie zachowania się na drodze różnych modeli samochodów jest zaakcentowane, i to dość wyraźnie. Zupełnie inaczej prowadzi się wielką kolumbrynę 356 Super Convertible niż zgrabne Porsche 911. Oczywiście różnice te dotyczą tak prędkości, przyspieszenia, jak i zachowania się podczas skoków i pokonywania zakrętów etc. Równie ciekawie przedstawiona jest reakcja na hamowanie. O ile pierwszy z przytoczonych powyżej modeli jest bardzo ciężko wyprowadzić z równowagi – z racji słabego (?) przyspieszenia czy chociażby rozmiarów – o tyle ten drugi czasami staje się wręcz nie do opanowania. Tutaj z odsieczą przychodzą programiści, którzy zaimplementowali dwie pomocne w prowadzeniu auta opcje: ABS i kontrolę trakcji. Co ważniejsze, oba te rozwiązania sprawdzają się w grze – może jeszcze nie tak, jakbym sobie tego życzył (nie do końca odpowiada to realizmowi), lecz myślę, że do czasu ukazania się ostatecznej wersji wszystko będzie dopięte na ostatni guzik.

Wszystkich powinien ucieszyć fakt, że autorzy pozostawili opcję uszkodzeń samochodu. Z zapowie-





Na 5 minut przed premierą:

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Samochody marki Porsche to obiekt pożądania i sennych marzeń fanów czterech kółek na całym świecie. Wśród nich znajdują się także zapaleńcy z ELECTRONICS ARTS, którzy postanowili zadedykować swoje najnowsze dzieło tym ponadczasowym niemieckim autom

dzi wynika, że w porównaniu z poprzednią częścią NFS będzie ona mocno rozbudowana. Jak na razie trudno coś powiedzieć na ten temat,

choć np. jeśli walniemy w przeszkodę lewą burtą auta, to potem ma ono tendencję do „ściągania" w tę stronę. Z drugiej strony jednak nic nie wskazuje na to, aby w finalnej wersji można było ustawiać siłę zderzeń, co, moim zdaniem, byłoby wielkim błędem (wiem, że „Porszaki" są fajnymi samochodami, ale 15% uszkodzenia przy czołowym zderzeniu z ciężarówką to lekka przesada!). Mam nadzieje, że autorzy mnie tutaj zaskoczą...

ZASŁUŻONE WAKACJE

Zanim NEED FOR SPEED PORSCHE pojawi się na sklepowych półkach, minie jeszcze trochę czasu – ważne, żeby został on dobrze spożytkowany przez autorów. Zanim udadzą się na zasłużone wakacje, muszą włożyć w swój produkt jeszcze sporo wysiłku, poprawiając wszystkie niedociągnięcia. Oczywiście najbardziej widoczne są błędy w oprawie gry. Programiści muszą przede wszystkim dopracować engine graficzny, któremu dziś jeszcze bardzo dużo brakuje do doskonałości. Przydałoby się na tyle zoptymalizować kod, aby można było pograć na czymś słabszym niż zalecane do wersji testowej P333. O znikających teksturach i braku efektów specjalnych chyba nie muszę mówić. Wszystko to, na szczęście, jest typowe dla wczesnych wersji, a poza tym znając podejście ludzi z ELECTRONICS ARTS, możemy śmiało zapomnieć o jakichkolwiek błędach w gotowym produkcie. Muzyka w grze to „inna para kaloszy". Raczej trudno się spodziewać, że w wersji ostatecznej pojawią się zupełnie inne kawałki niż w testowej, a te nie były najwyższych lotów. Po raz pierwszy muszę stwierdzić, że nie pasują one do charakteru i dynamiki gry – są zbyt spokojne i giną w natłoku innych dźwięków. Alternatywą jest wyłączenie efektów dźwiękowych i ustawienie muzyki na maksa. Niestety, grozi nam wtedy zaśnięcie za kierownicą (a tak poza tym, to jak można jeździć nie słysząc pracy silnika?!).

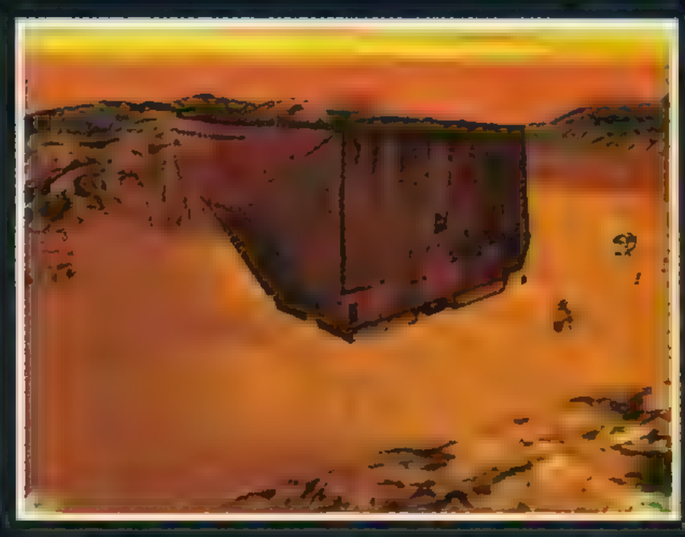
Ostatecznie wszystkie wymienione wady, a także niektóre zalety (!) mogą okazać się nieaktualne, gdy ostateczna wersja gry trafi do sklepów. W historii tej branży zdarzały się już takie przypadki, w których kolejne wersje (alpha, beta i finałowa) różniły się diametralnie. Niemniej to, co zobaczyłem do tej pory, pozwala mi z nadzieją patrzeć w przyszłość, i to nie tak odległą, bo chodzi o przełom marca i kwietnia (o ile wszystko potoczy się zgodnie z planem).

TEG

Swego czasu o grze FORCE COMMANDER było dość głośno. Miała mieć rewolucyjną grafikę i być pierwszą strategią, która nie będzie działać bez akceleratora. Premierę przesuwano i przesuwano, aż prawie wszyscy o niej zapomnieli. Nagle, na kilka dni przed oddaniem tego numeru do druku w naszej redakcji pojawiła się płytka zawierająca betę tego, zdawałoby się zapomnianego, tytułu. Fanem „Star Wars" jestem od dawna i skończyłem większość gier, których akcja dzieje się w tym uniwersum. Oczywiście najwięcej czasu spędziłem przy kolejnych mutacjach X–WING–a i TIE. Poprzednia próba stworzenia przez LUCASARTS gry strategicznej osadzonej w realiach „Star Wars" – pod tytułem SUPREMACY – nie była, szczerze mówiąc, niczym specjalnym i gdyby nie występujące w niej Gwiezdne Niszczyciele i Krążowniki Kalamaryjskie, to prawdopodobnie przeszłaby niezauważona. Największą jej wadą był praktycznie identyczny styl gry Rebelią i Imperium. Ale dajmy temu spokój, bo nie jest to ani miejsce, ani czas na dywagacje tego typu. Fakt, że do FC podchodziłem z dużym spokojem i rezerwą. Na razie nie wyrobiłem sobie ostatecznego zdania na jej temat, ale powodem tego jest straszliwa powolność działania bety, praktycznie uniemożliwiająca rozegranie jakichkolwiek większych misji. Zacznę jednak od początku – najpierw trochę o grafice i dźwięku.

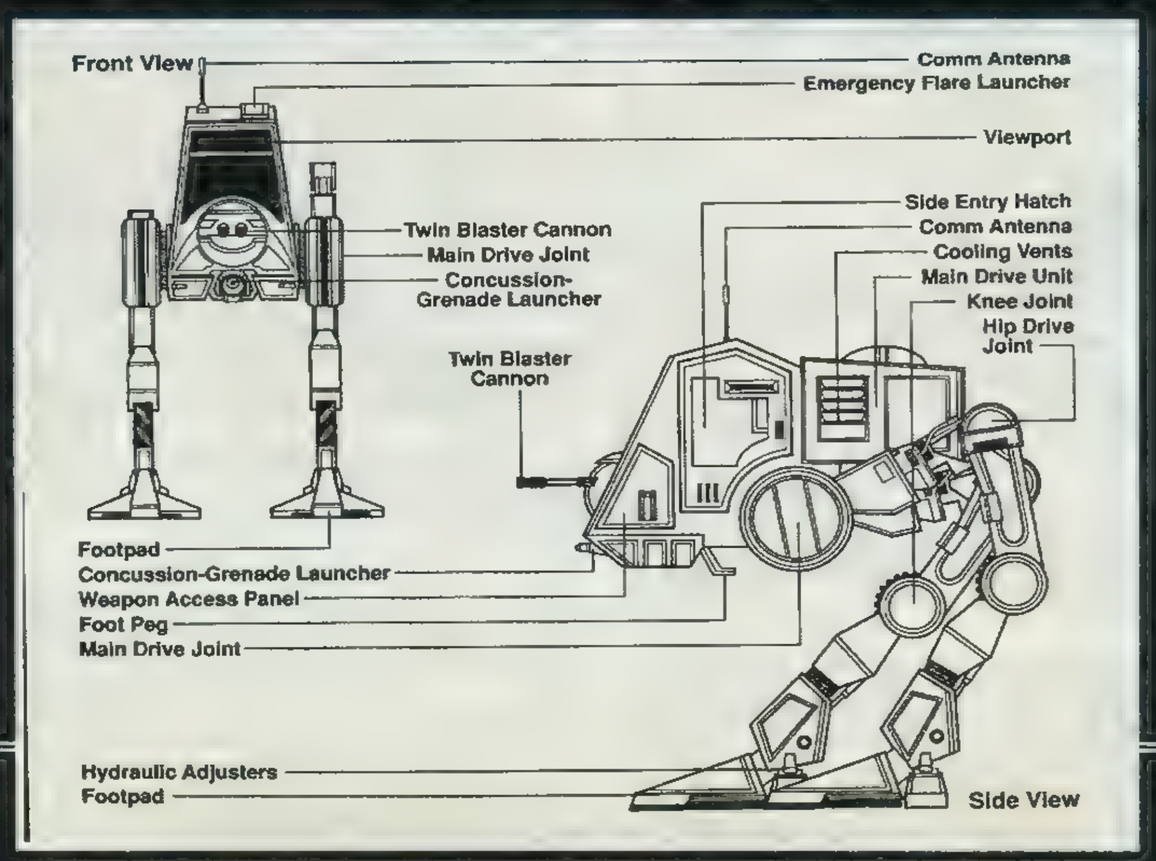
OPAKOWANIE

Pole walki oraz wszystkie jednostki są tu w pełni trójwymiarowe, a kamerę można dowolnie obracać i ustawiać w wybranym miejscu. Kiedy pokazały się pierwsze zapowiedzi gry, brzmiało to rewelacyjnie. Ale od tamtego czasu pojawiły się takie tytuły, jak chociażby dość jeszcze świeży EARTH 2150, który jest lepszy od tego, co widziałem w becie FC. Nie pomogła nawet zmiana engine'u. Ogólne wrażenie jest takie, jakby wszystko działo się za mgłą, co na takim Tatoine raczej nie powinno mieć miejsca. Burzę piaskową to bym jeszcze rozumiał, ale to ewidentnie wygląda jak mgła! Wszystko nagle wyłania się z niebytu, a do tego przez większość czasu oglądamy pole walki z pewnego oddalenia; raczy się nas bardzo schematycznymi modelami, które są aż za bardzo uproszczone – szturmowiec wygląda z daleka jak dziwny patykowaty droid z karabinem. Wszelkie wystrzały są na standardowym poziomie, razi niezmienność i sterylność pola walki. Zabity piechur przeciwnika po kilku sekundach znika z mapy, a pociski z wielkiego AT–AT nie pozostawiają na ziemi żadnego śladu, podobnie zresztą jak wystrzały z innych jednostek. Można to jeszcze wybaczyć w przypadku ostrzału prowadzonego przez pojedynczych szturmowców, ale nie wspomnianego transportera kroczącego. Podobnie ma się sprawa szczątków dużych pojazdów i instalacji. Niezależnie od tego, czy jest to mały AT–PT, czy też Centrum Dowodzenia, obiekt robi jedynie małe „bum" i znika bez śladu. Szczególnie komicznie wygląda to w przypadku Sand Crawlera. Oglądane z bliska jednostki cieszą oko ilością detali – Jawa świecą małymi, żółtymi oczkami, szturmowcy są zakuci w przepisowe pancerze, Ludzie Piasku owinięci szmatami, a AT–AT jest naprawdę duży. Trochę szkoda, że większość tych detali pozostanie całkowicie niezauważona. Do naszej dyspozycji oddano zwykłych szturmowców, najróżniejsze transportery, myśliwce i ogromnego, górującego nad polem walki AT–AT. Udźwiękowienie jest na dobrym poziomie. O ile jeszcze wszystkie odgłosy strzałów i pola walki nie wyróżniają się niczym specjalnym, to meldunki składane przez podwładnych oraz rozkazy od przełożonych są zrobione bardzo przyjemnie. Niezwykle ważna w produktach dotyczących SW jest muzyka. Tym razem w menu przygrywa jakaś dziwna wersja melodii Imperium – do znanych taktów zapowiadających pojawienie się Czarnego Lorda dodano jakieś bliżej nie zidentyfikowane odgłosy. Całość stała się dzięki temu szybsza, jednak mimo wszystko wolę oryginalne wykonanie.



W POLU

Teraz kilka wrażeń z gry. Włączam. Ładuje się potwornie długo. Dostępne są tryby dla jednego i wielu graczy – na razie skupmy się na tych pierwszych. Od razu rzuca się w oczy opcja „Skirmish", znana chyba z większości RTS–ów. W mojej betce można ją było uruchomić, ale nie miało to większego sensu, bo przeciwnik komputerowy ograniczał się praktycznie do wybudowania jedynie kilku dodatkowych instalacji. Pograć, to sobie nie pograłem... Dwie kolejne możliwości to „Campaign" i „Scenario". Oba tryby pozwalają rozegrać takie same scenariusze, z tą różnicą, że w pierwszym do kolejnej mapy przechodzi się dopiero po ukończeniu poprzedniej, a w drugim od razu mamy dostęp do wszystkich przygotowanych terenów. No nic, zacząłem kampanię. Pierwsza misja to praktycznie instruktaż sterowania kamerą i jednostkami. Akcja dzieje się na Tatoin. W pewnym momencie dowiadujesz się, że niedaleko Ciebie wylądowała kapsuła, prawdopodobnie zawierająca pewne tajne informacje – Twoim zadaniem jest ją odnaleźć. Podczas wykonywania tej szczytnej misji poćwiczysz eksterminowanie Bogu ducha winnych Ludzi Piasku. Po odnalezieniu kapsuły jeden z podwładnych odkryje ślady robotów. Brzmi to znajomo, co? Druga misja to poszukiwania Sand Crawlera, podejrzanego o przewożenie poszukiwanych robotów. Krótki pościg po śla-



Grając w FORCE COMMANDER–a zastanawiałem się, czy autorzy gry dobrze dostroili się do mocy. Jednej rzeczy jestem pewien: w chwili obecnej gracz musi być silny cierpliwością i mocą obliczeniową komputera – moje P450 nie czuło się tu zbyt pewnie

Na 5 minut przed premierą:

STAR WARS FORCE COMMANDER

dach (urozmaicony dyskusjami z Tuskenami), a potem dowódca stwierdza, że robotów już tu nie ma... W misji trzeciej znowu odwiedzisz miejsca znane z NEW HOPE. Pierwszym zadaniem jest zbudowanie bazy w Anchorhead.

Tu kilka słów na temat budowania i kupowania jednostek. Operacje te są możliwe dzięki punktom dowodzenia, przydzielanym na podstawie osiągnięć na polu chwały, a nie dzięki zbieraniu jakiejś dziwnej substancji. Za zdobyte punkty możesz sprowadzać z orbitującego niszczyciela potrzebne uzupełnienia. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie trzeba sobie zawracać głowy żniwiarkami,

tylko zająć się dowodzeniem w polu. Zadaniem drugim jest odnalezienie i zbadanie domu niejakiego Obi Wana. Oczywiście tam też nie znajdziesz robotów, ale nic to... Na koniec dowiadujesz się o ucieczce Sokoła Milenium i własnej promocji.

MOC Z PROCESOREM

I w tym miejscu zaczęły się wspomniane wcześniej problemy z prędkością gry. Najpierw załadowała się trójwymiarowa sala odpraw. Nie dość że zajmuje to czas, to jeszcze nie jest to zbyt wygodne. Oczywiście tekst odprawy jest czytany przez lektora. Kiedy już uporasz się z tym etapem rozgrywki, przechodzisz do hangaru. Tu decydujesz, które przeniesione z poprzedniej bitwy jednostki chcesz zabrać ze

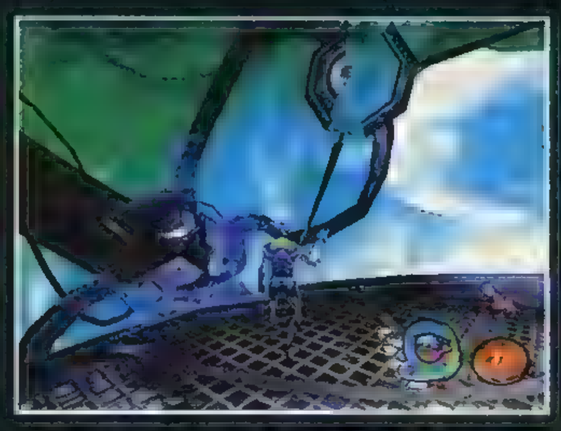
sobą, a które mają zostać na okręcie. Hangar również zrobiony jest w trzech wymiarach, długo się wgrywa i nie jest zbyt funkcjonalny. A teraz punkt kulminacyjny – ładuje się właściwa misja, co, oczywiście, trwa jeszcze dłużej. Po wgraniu misji okazuje się jednak, że dalsza gra nie jest możliwa, ponieważ poruszenie kursora powoduje zadławienie się komputera na kilka sekund. Nie wspomnę już o takich szczegółach, jak zaznaczanie jednostek bądź wydawanie im rozkazów, co zajmuje oczywiście odpowiednio więcej czasu. Jak już pisałem, mam „jedynie" PIII 450 i 64 MB RAM, więc przy takiej konfiguracji to już lekka przesada. Oczywiście mówię tu o najmniejszej dostępnej rozdzielczości 640x480, w 16–bitowym kolorze i bez takich bajerów, jak trójwymiarowy wskaźnik myszki lub animowane ikony pilotów pojazdów. Ciekawe, czy na 32 MB RAM, podanych jako minimum, w ogóle uda się wgrać jakąkolwiek misję, czy nie. Z tego powodu ciężko określić, jak wygląda dalsza gra oraz SI komputerowego przeciwnika. Jedyna rada, jakiej mogę Wam udzielić, jest taka: trzeba jeszcze trochę poczekać na ostateczną wersję i mieć nadzieję, że autorzy pójdą po rozum do głowy i poprawią prędkość działania programu. W przeciwnym przypadku nic nie uratuje FORCE COMMANDER–a od całkowitej klęski. Miejmy nadzieję, że Moc będzie z programistami i pozwoli im doprowadzić całość do stanu używalności.

TopGun

OMEN

MDK 2 działa na enginie OMEN, jednak stworzono go prawie w całości od nowa. Uwagę zwraca przede wszystkim pełna trójwymiarowość postaci (w MDK Kurt był płaski jak ściana). Wykorzystano tu wszystkie nowoczesne techniki tworzenia obrazu – zmienną ilość szczegółów (w zależności od odległości obiektu), wielopunktowe źródła światła, mgłę, dymy itd. Wszystko w 32–bitowej głębi koloru. Znajdziemy tu też nieźle wymodelowaną fizykę (nawet uniwersum, w którym bohater unosi się na spadochronie z kilku wstążek, musi stosować się do kilku praw mechaniki) oraz przyzwoitą SI przeciwników. Środowisko także zostało dopracowane, a to dlatego, że ten sam „silnik" jest używany w wersji przygotowanej na DREAMCAST–a. A wiadomo, że na konsolach niedoróbki kodu wychodzą o wiele szybciej niż na pecetach – tam nie można zwalić winy na brak pamięci, zły akcelerator itp.

Tak wyglądał świat trzy lata temu...



...a tak przedstawia się obecnie

W roku 1997 firma SHINY rzuciła recenzentów na kolana, a MDK wyznaczył nową jakość w świecie gier komputerowych. Ten... no właśnie – co? Niby strzelanina, ale jakaś inna, bardziej na luzie, z dużą dawką humoru. W każdym razie – przebój. Na kontynuację przyszło czekać trzy lata, a produkcję przejęła grupa BIOWARE. Jak pamiętamy, bohaterem pierwszej części MDK był Kurt Hectic, przypadkowy zbawca ludzkości. Znalazł się on na statku ekscentrycznego Doktora Hawkinsa w chwili, gdy Ziemię zaatakowali Obcy, poruszający się w tajemniczych strumieniach energii. Na powierzchni naszej planety pojawiły się wielkie maszyny (minecrawlers), pożerające wszelkie zasoby mineralne, a nie gardzące też i miastami. Jednakże dzięki Kurtowi to zagrożenie zostało zażegnane. Niestety, wkrótce kosmici powrócili. MDK 2 zaczyna się dokładnie w chwili, gdy kończy się pierwsza część (no dobra, może kilka minut później).

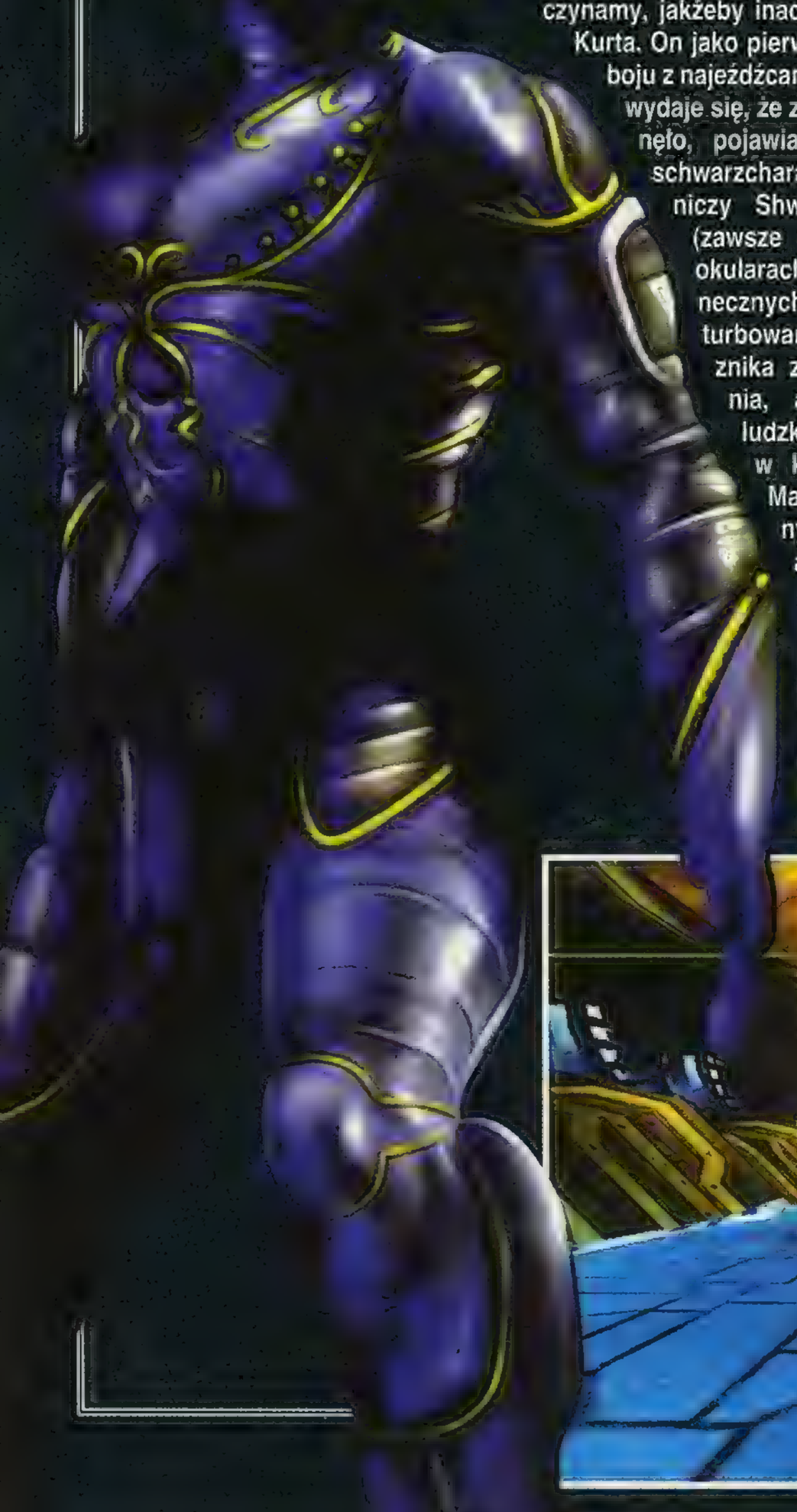
TRZEJ W JEDNYM

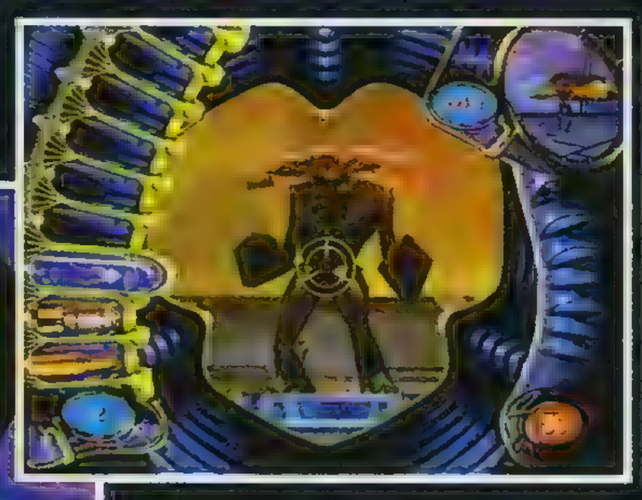
Obecnie, poza Kurtem, będzie można kierować poczynaniami cyberpsa Maxa oraz Doktora Hawkinsa. Każdy ma do wypełnienia trzy misje i chociaż początkowo wydaje się, że są one niezależnie, to w finale zobaczymy, jak wszystko splata się w jedną zgrabną historię. Grę zaczynamy, jakżeby inaczej, w skórze Kurta. On jako pierwszy rusza do boju z najeźdźcami, gdy jednak wydaje się, że zagrożenie minęło, pojawia się główny schwarzcharakter – tajemniczy Shwing Shwang (zawsze w stylowych okularach przeciwsłonecznych). Mocno poturbowany bohater znika z pola widzenia, a przyszłość ludzkości trafia w kosmate łapy Maxa. W podobny sposób do akcji włącza się Doktor. Każda postać uosabia odmienną koncepcję prowadzenia wojny. Max działa niczym najeżony bronią pojazd pancerny. Każdą ze swych czterech dłoni (posiada także dwie klasyczne łapy) może złapać spluwę i zrobić z niej użytek. Na dodatek grę rozpoczyna z podwójnym zapasem energii – niestety, w porównaniu z Kurtem może ją uzupełnić bardzo rzadko. Z kolei Doktor to typowy naukowiec. Jego braki w sprawności fizycznej rekompensuje wybitna inteligencja. To on opracował broń dla pozostałych bohaterów, sam zaś lubuje się w materiałach wybuchowych. Uwaga – do starcia dąży tylko wtedy, gdy ma przyzwoity zapas substancji uzdrawiających.

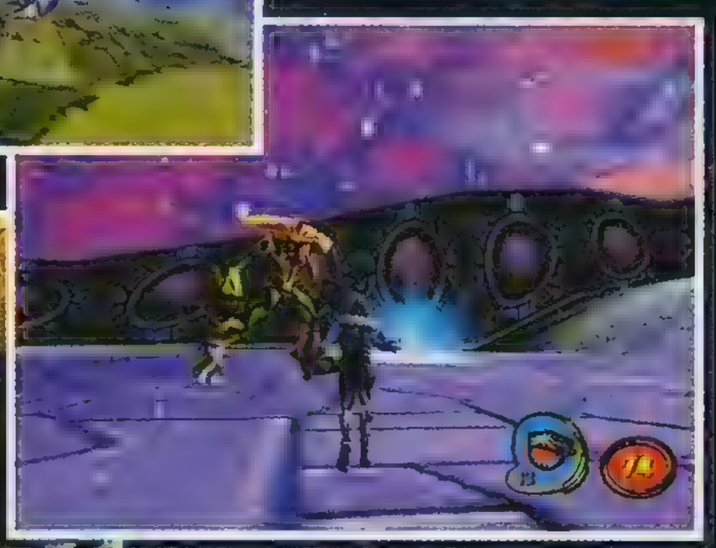
AKCJA!

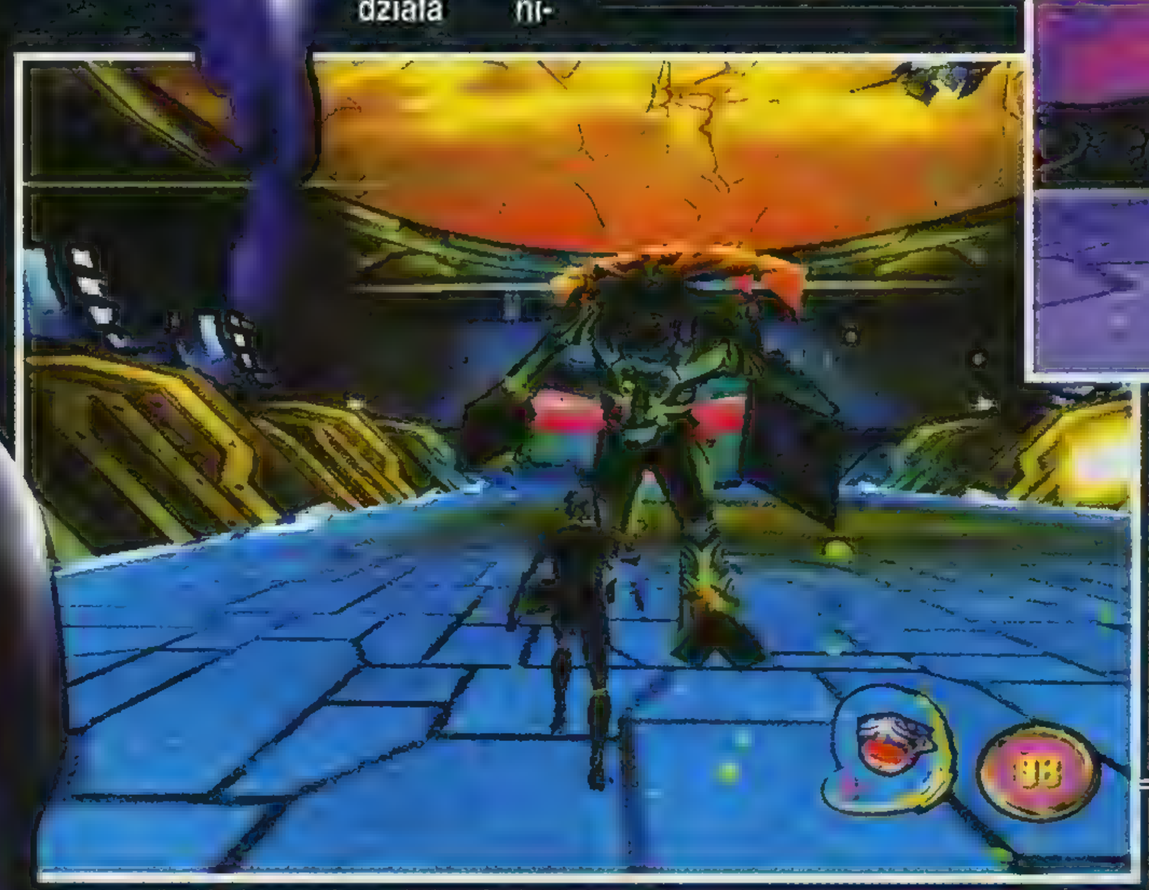
To, że uzbrojenie w MDK 2 będzie równie zakręcone, jak w „jedynce", jest chyba oczywiste. Spotkamy więc tu z całą pewnością znaną i lubianą Najmniejszą Bombę Jądrową oraz jej kuzynkę – Najbardziej Interesującą Bombę Na Świecie. Dla amatorów mrocznych klimatów przewidziano natomiast gościnne występy Przenośnej Czarnej Dziury (uwaga – może wciągnąć użytkownika!). Kurt wyposażony jest w wieloczynnościowe działko obrotowo–snajperskie oraz Spadochron Wstążkowy. Do dyspozycji ma też spory arsenał uzbrojenia pomocniczego, przede wszystkim wszelkiej maści dopalacze swej giwery, bomby, granaty, moździerze oraz inne gadżety, np. odwracające uwagę manekiny czy też pole maskujące. Dość szybko okazuje się także, że bez trybu snajperskiego nie ma co marzyć o przejściu niektórych poziomów (ale dzięki jego stukrotnemu zbliżeniu można nawet wbijać gwoździe z odległości kilometra!). Choć bezpośrednie strzelanie do celu nie stanowi problemu, o wiele trudniej jest np. ulokować pocisk z moździerza we wnętrzu szklanej kryjówki przeciwnika. Zwłaszcza, jeśli dookoła pełno jest obłych płaszczyzn, zmieniających trajektorię pocisku. A to tylko jedno z raczej prostszych zadań!

Max stawia na szybką akcję. Nie bawi się w żadne wyposażenie dodatkowe (no, może za wyjątkiem np. jetpacka) i najlepiej czuje się z czterema działkami systemu Gatlinga w łapach. Doktor dysponuje dwoma niezależnymi listami ekwipunku, oddzielnie dla lewej i prawej ręki. Może w nich nieść tak dziwne rzeczy, jak np. kromki chleba, toster, kable czy... stertę brudnych ręczników! I wszystko









Na 5 minut przed premierą: MDK 2

Kurt Hectic powraca! Tym razem – ku uciesze wszystkich fanów tej gry, oczekujących powrotu swego bohatera – jest jeszcze szybszy, jeszcze silniejszy i jeszcze bardziej zakręcony niż przedtem. W dodatku, co ciekawe, tym razem ma towarzystwo...

to potrafi wykorzystać do akcji zbrojnej, acz czasami rezultaty bywają mocno zaskakujące, i to nie tylko dla wrogów.

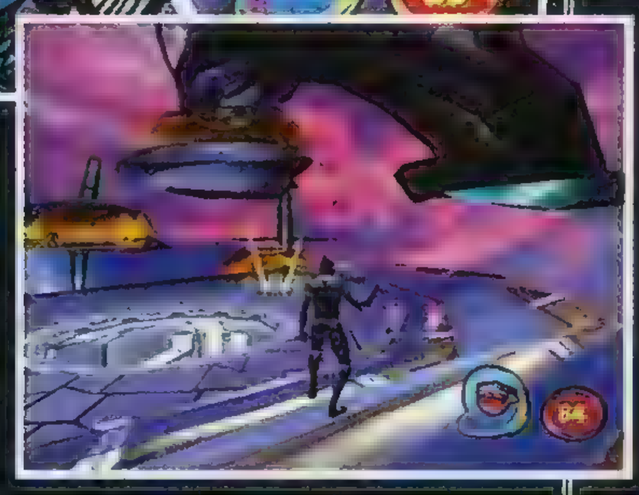
Przejdźmy teraz do samej gry – a warto wiedzieć, że jest to rozwalanka na wesoło. Przykład? Proszę bardzo. Wchodzisz Maxem do wielkiej, zbudowanej na planie cylindra sali. W górę i w dół jeżdżą windy, u szczytu widać wyjście – klasyczna „skakanka". Ale pośrodku sali unosi się pojazd (przypominający lożę teatralną) z... Obcymi! I co dziwne, nie można ich zastrzelić!

No nic, zaczynasz wspinaczkę. I nagle słyszysz oklaski! Tak jest – oni przybyli podziwiać Twoje występy!

ARCHITEKTURA

Poziomy zaplanowano perfekcyjnie, wręcz z milimetrową dokładnością. Wydawać by się mogło, że jest to normalna platformówka 3D, jednak daj Boże innym grom taki poziom wykonania! Etapy są bardzo zróżnicowane, a jedynymi powtarzającymi się elementami są korytarze łączące lokacje. Gdy zaś przejdziesz przez kolejny tunel, trafiasz do raju. Zgadza się – są tu wielkie komnaty, rozgryzienie przeznaczenia kolejnych elementów trwa dłuższą chwilę. A wszystko po to, by cieszyć gracza! Więcej informacji o grafice znajdziecie w ramce, ale powiem jedno – kiedy odpaliłem MDK 2 w redakcji, każdy z przechodzących obok autorów (a wszak widzieli oni niejedno) mówił: „Śliczniutkie!". I to jest najlepsze podsumowanie engine'u – doskonale dopracowany, ze świetnymi efektami świetlnymi, po prostu miodzio.

Niestety, autorzy MDK 2 nie przewidują dlań wersji multiplayer. Ale przy takim nasyceniu elementami stawiającymi raczej na inteligencję niż zdolności manualne trudno wyobrazić sobie sensowną rozgrywkę wieloosobową. Można



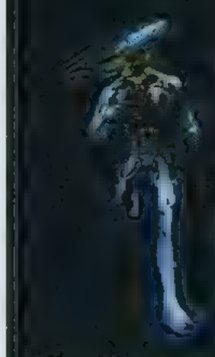
by przerobić grę, dodając typowe mapy deatchmatchowe, jednak chyba nie byłoby to już to samo.

MDK 2 to z pewnością godny następca hitu sprzed trzech lat.

MDK 2 będzie z pewnością godnym następcą hitu sprzed trzech lat. W obecnie dostępnej wersji (wczesna beta) znaleziono (podobno) jeszcze grubo ponad setkę różnych błędów, można wiec mieć nadzieję, że po ich poprawieniu ostateczny rezultat będzie naprawdę olśniewający. Premiera światowa MDK 2 zapowiedziana jest na 15 kwietnia, do Polski trafi jednak, niestety, najprawdopodobniej dopiero w sierpniu. Za to ma już być w całości zlokalizowana.

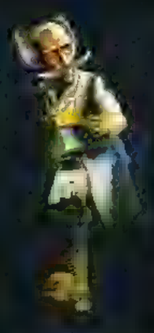
Pooh

TROJE WSPANIAŁYCH



KURT HECTIC to postać o najbardziej zrównoważonych cechach – jest w miarę szybki, choć na setkę przegrałby nawet z reprezentacją Polski; silny, acz bez przesady. Nie ma sobie równych, jeśli idzie o posługiwanie się karabinkiem snajperskim – nawet z 10 kilometrów odstrzeli musze skrzydełka. I zanim spadną na ziemię, zrobi z nich kunsztowne origami.

MAX to pies–orkiestra. Dzięki niewielkiej genetycznej modyfikacji jest posiadaczem trzech par nóg, a dwie z nich wyposażone są w chwytne dłonie. Pierwotnie miał być tylko cichym, domowym pupilkiem. Nie lubi główkować, zdecydowanie przedkłada akcję nad opracowywanie skomplikowanych planów taktycznych. Wystarczy, że złapie w każdą z czterech rąk solidną giwerę i już nie ma sobie równego na polu walki. Jego wizerunek bojownika o wolność uzupełnia jeszcze, rzecz jasna, cygaro (oczywiście kubańskie), tlące się leniwie w kąciku ust. Czy obok takiego macho można przejść obojętnie?!



DOKTOR FLUKE HAWKIS – na pierwszy rzut oka kojarzy się raczej z laboratorium pełnym probówek, palników i zlewek niż z krwawym polem walki. I taki właśnie jest – mimowolny bohater, rzucony w sam środek akcji. W pierwszej części trzymał się raczej z dala od centrum wydarzeń, to tym razem został zmuszony do zaangażowania się w tę historię. Niestety, wrodzona cherlawość nie pozwala mu na udział w co bardziej dynamicznych misjach. Jest jednak niezastąpiony, gdy konieczna jest odrobina MacGyweryzmu – z paczki zapałek zrobi helikopter, a z butelki perfum marki „Oddech Stalina" fontannę ogrodową... i parę krasnali na dodatek.

KOMBAT KORNER

Witam wszystkich kombatantów! Na samym początku pragnę przeprosić za nieobecność KK w poprzednim numerze, tym razem z mojej winy. W ramach przeprosin przygotowałem cieplutki materiał o TEKKEN TAG TOURNAMENT w wersji na PLAYSTATION 2! Sami przyznacie, że warto! Tym razem upchnęliśmy w naszym kąciku wyjątkowo dużą porcję screenów z tej świetnej gry. Dlaczego? Po prostu uznałem, że obrazki uświadomią Was bardziej niż nawet kilkustronicowy artykuł. I to by było na tyle.

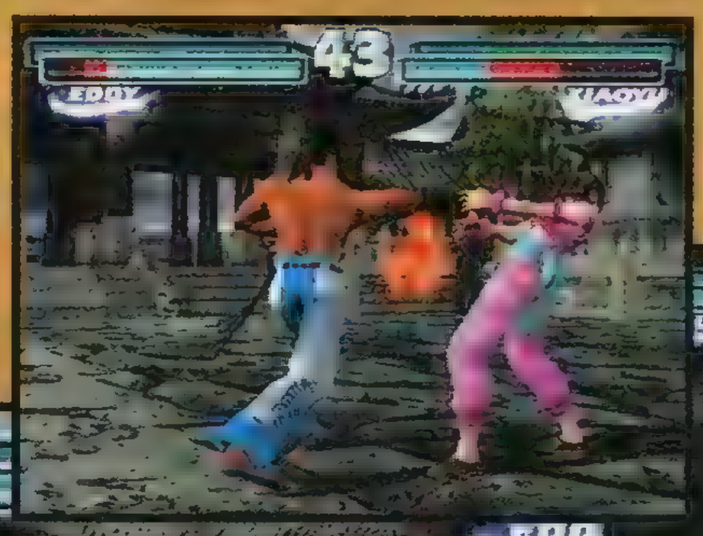
TEKKEN 3 był ogromnym hitem zarówno w wersji automatowej, jak i na PLAYSTATION. Nic dziwnego, że wkrótce rozpoczęto prace nad kolejną częścią gry. Jednak tym razem firma postanowiła, że TEKKEN z cyferką 4 w tytule ma być czymś przełomowym w dziedzinie bijatyk, a nie tylko kolejną kontynuacją, z nowymi postaciami i lepszą grafiką. Niestety, to oznaczało ogromną przerwę w developingu, bo przecież nad takim tytułem trzeba popracować o wiele dłużej. Nic więc dziwnego, że NAMCO zdecydowało się umilić graczom oczekiwanie, wypuszczając na automaty rozbudowaną wersję T3 o nazwie TEKKEN TAG TOURNAMENT. Pomysł zastosowany w TTT zaczerpnięto ze starego już tytułu X–MEN VS. STREET FIGHTER. Chodzi oczywiście o system Tag Team, pozwalający na zmianę postaci w dowolnym momencie gry. Podobnie jak w produkcjach CAPCOM–u, tak i w TTT tryb Tag Team jest główną osią gry. Częste zmiany bohaterów oraz łączenie ich ciosów to całe piękno nowego „Tekkena". Gra tradycyjnie najpierw pojawiła się w wersji na automaty, gdzie doczekała się kilku wznowień i poprawienia zauważonych niedociągnięć. Po jakimś czasie przygotowano konwersję na PLAYSTATION 2. System Tag Team, który zastosowano w TTT, został przyjęty entuzjastycznie. Kolejnym miłym gestem wobec graczy było „przystopowanie" niektórych postaci, a ściślej mówiąc ich siły ciosów.

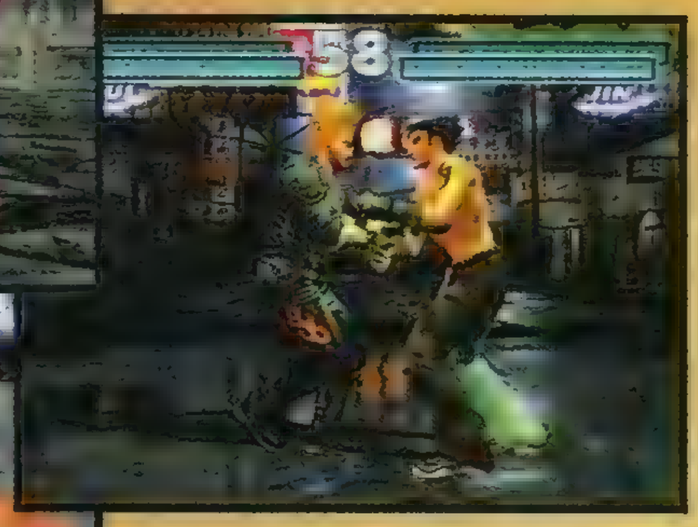
BIJ WROGA

NAMCO nie zapomniało dodać całej plejady nowych, a raczej powracających bohaterów. W TEKKEN TAG TOURNAMENT znajdziemy wszystkie postacie, jakie widzieliśmy w TEKKEN–ie 3, oraz dodatkowo kilka z TEKKEN–a 2! System walki przeszedł radykalne zmiany. Już T3 nauczył nas szybkiej reakcji, ale to, co się wyprawia w TTT, jest wręcz nie do opisania! NAMCO nie tylko wykorzystało pomysł Tag Team, ale także nieco go przemodelowało. Zazwyczaj zmiana postaci oznaczała, że nowy bohater pojawiał się z atakiem i nic nie mogliśmy poradzić. Tu tego nie uświadczymy – nasz zmiennik pojawia się błyskawicznie i bez ataku. Tylko od nas zależy, czy wykonamy combo, rzut czy też counter, dzięki czemu mogę powiedzieć, że jest to obecnie najlepszy system Tag Team, jaki moje oczy widziały! Kolejną nowością są Tag–rzuty. Jak sama nazwa wskazuje, są to rzuty wykonywane przez obydwie postacie, i jest to kolejny świetny pomysł.

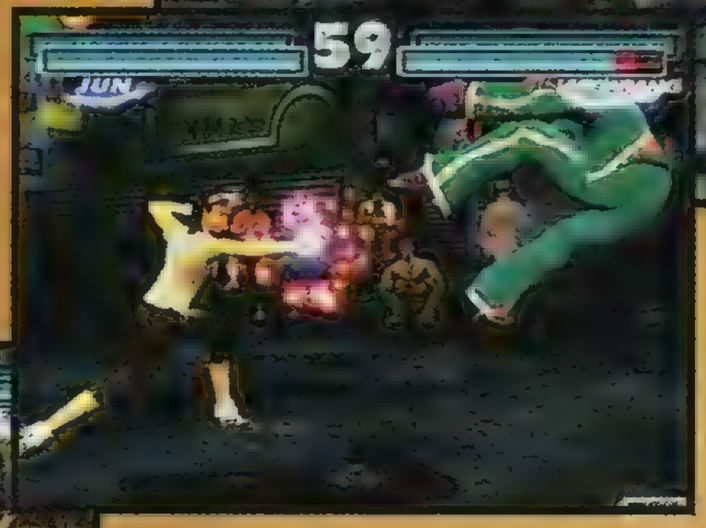
STARE, ALE JARE

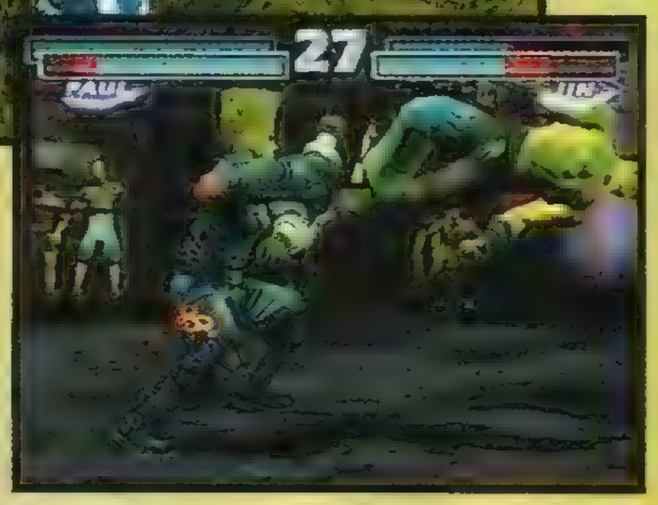
A jak się gra? W gruncie rzeczy jest to stary dobry TEKKEN 3 z kilkoma nowymi zagraniami. Tryb Tag Team na początku wprowadza trochę zamieszania i łatwo się pogubić, jednak po kilku walkach już wiemy na czym stoimy. Z nowinek warto odnotować rozbudowany Quick Recovery (szybkie wstawanie po upadku). W T3 nasza postać zawsze turlała się w tę samą stronę, co czasami niezbyt nam pomagało.





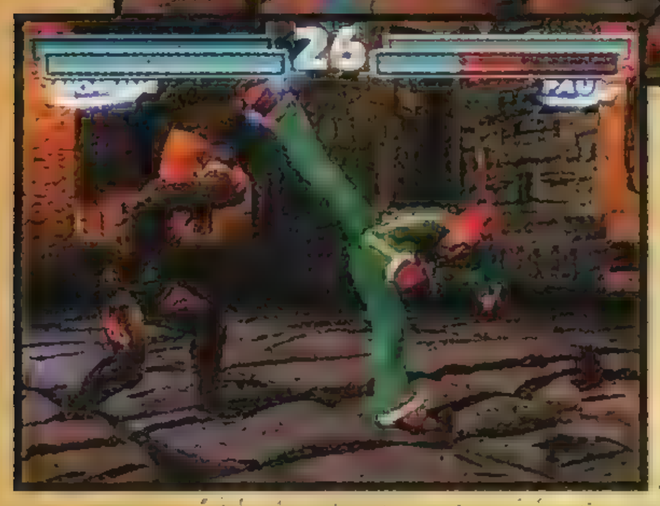
W TTT bohater wykona QR w stronę ekranu lub w jego głąb, zależnie od tego, co wciśniemy – niby nic, a cieszy... Świetnie się sprawdza system podwójnych rzutów, wyglądający zabójczo, szczególnie





TEKKEN TAG TOURNAMENT

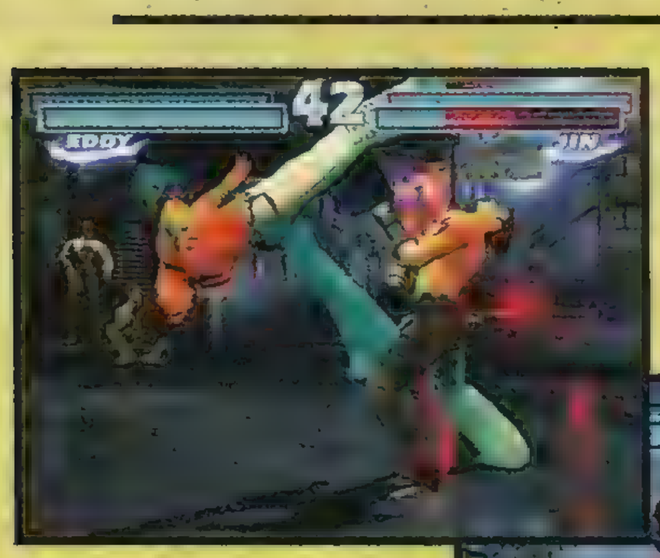
Sytuacja jest teraz taka, jak przed laty, gdy po raz pierwszy chwyciłeś w dłonie swego „szaraka". NAMCO dostarcza pierwsze mordobicie na PLAYSTATION 2. I, podobnie jak przed laty, nawet tylko dla tego tytułu warto kupić sobie konsolę

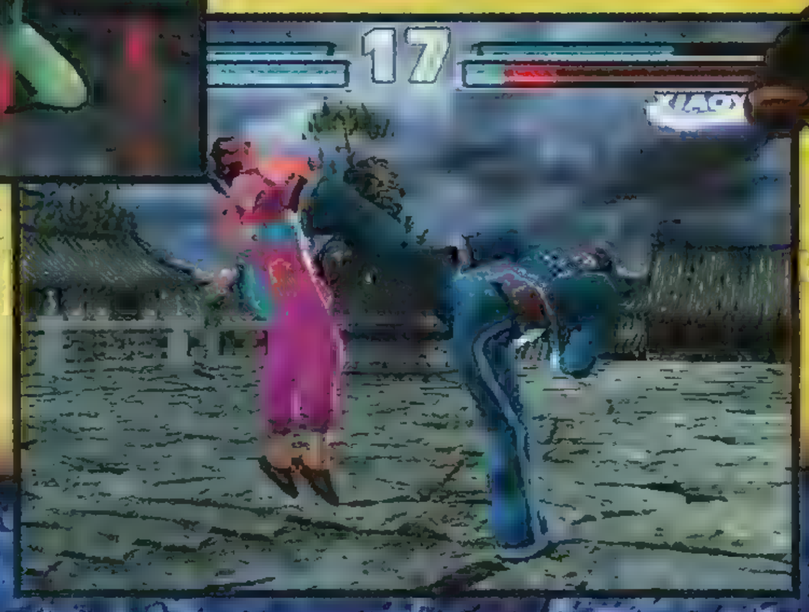


Na samym czele stawiam Armor Kinga z jego nowymi rzutami (rządzi!), potem Bruce'a, Wanga, Kunmitsu i oczywiście Kazuyę. Niestety, w TTT znajdziemy także kangura Rogera i dinozaura Alexa oraz dwa urocze niedźwiadki, Kumę i Pandę. Wszystko fajnie, tylko po co one komu? Rozumiem, że NAMCO tradycyjnie umieszcza w wykonaniu duetu King/Armor King lub Anna/Nina. To, co się tam wyprawia, jest orgią dla oczu! Miłym akcentem są także duetowe juggle, dzięki

o oprawie graficznej. Na początku trzeba zaznaczyć, że TEKKEN TAG TOURNAMENT w wersji automatowej i wersji na PLAYSTATION 2 to dwie różne gry. Łączy je kilka drobiazgów, takich jak postacie, system walki i tytuł. Natomiast tym, co je różni, jest GRAFIKA! Spójrzcie na screeny, to nie żart – ta gra naprawdę tak wygląda! A jak to się rusza! Ludzie, to po prostu trzeba zobaczyć w ruchu!!! Graficznie jest to obecnie jeden z najlepiej zrealizowanych fighterów, jakie widziałem, i konkurować z nim może jedynie DEAD OR ALIVE 2 (który jest prześliczny). Do tego dochodzi rewelacyjna praca kamer, które robią szalone najazdy, pokazując facjaty i sylwetki zawodników. Po prostu widać potęgę nowego sprzętu i możliwości NAMCO...

Do muzyki nie mogę się przyczepić – mamy tu bardzo udane remiksy znanych i lubianych utworów z T2 i T3. To samo tyczy się odgłosów, równie dobrych, jak w poprzednich częściach gry.





BIERZ GO!

Niestety, w obecnej chwili nie jestem w stanie przyznać TTT żadnej oceny. Dlaczego? Zbyt krótko grałem, by móc w pełni ocenić wszelkie wady i zalety tego produktu, jednak mogę powiedzieć jedno: TTT jest wart Twoich pieniędzy i, co ważniejsze, nie zawiódł tak, jak jego konkurent...

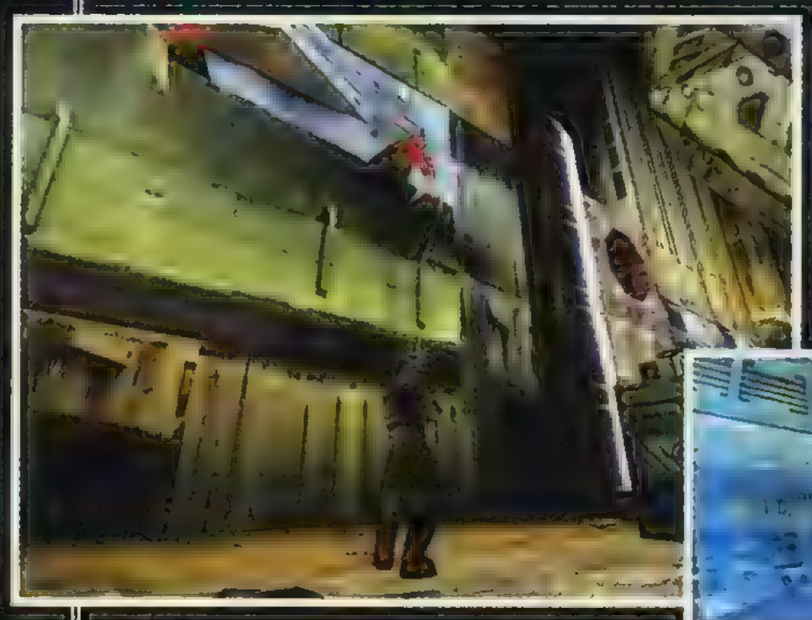
Konsolite

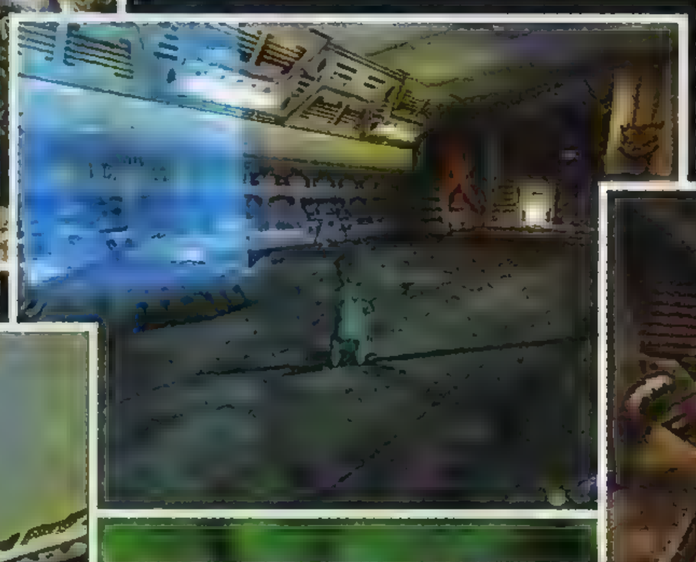
MOJE GAŁY TEGO NIE WIDZIAŁY!

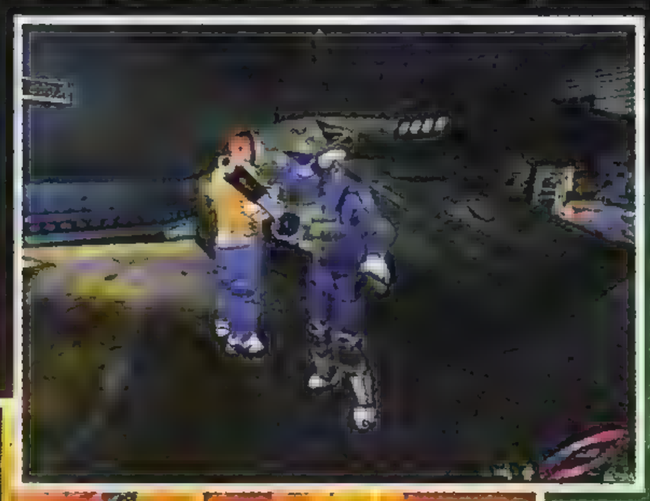
Doszliśmy w końcu do momentu, w którym należy wspomnieć w swoich grach te postaci, ale litości...

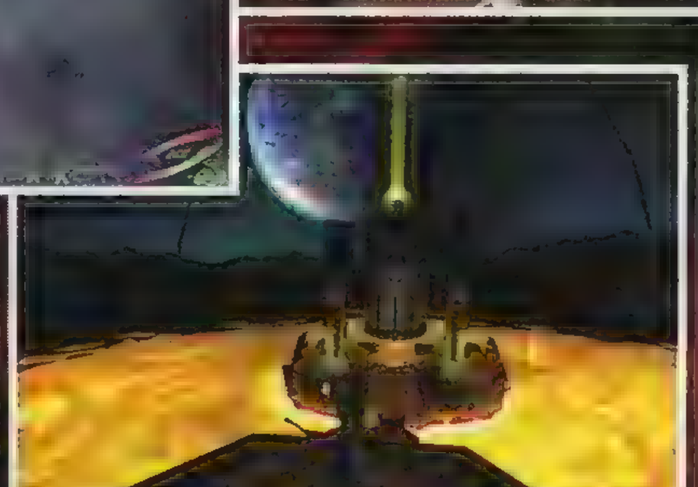
którym pojedynki nie znudzą się zbyt szybko. Ale najbardziej cieszy nas powrót starych dobrych postaci z TEKKEN–a 2.

Namco
www.namco.com
DYSTRYBUTOR PL - SONY
STRONA PL - BRAK
PLAYSTATION 2









Nic zatem dziwnego, że gdy kilka lat temu dowiedziałem się o nowym etatowym bohaterze SHINY – pucułowatym amorku – to nie poczułem już żadnych emocji. Jak to mówią, spoko. Tak jak zostało to zaplanowane lata temu, pomysł zrealizowano „prawie" terminowo i kolesie z SHINY porodzili jedyną w swoim rodzaju nocną marę, której nie sposób zaszufladkować. „Mesjasz" to mieszanka „skakaniny" oraz gry action 3D i adventure. Chyba najbardziej intrygujący z tego wszystkiego jest fakt, że gra taka jak MESSIAH po prostu zaistniała. Po niemalże trzech latach opóźnień, kilku gwarantowanych zawieszeniach projektu i kilku grożących SHINY bankructwach w końcu pomysł nie tylko został zrealizowany, ale znalazł także dystrybutora. Wystarczająco zdesperowanego, by mógł sobie pozwolić na patronat nad tą – można by pomyśleć – z gruntu przegraną inwestycją. Nie powinno to w sumie nikogo dziwić, bo nad „Mesjaszem" ulitował się INTERPLAY. Przyznam, że interesuje mnie osobiście, jak wielki skandal „Mesjasz" TAK NAPRAWDĘ spowoduje. Skąd ten sceptycyzm? Cóż, ta gra to takie „nie wiadomo co", którego w zasadzie nie sposób zaszeregować. Twórcy poszli na wielkie ryzyko, tworząc grę balansującą na granicy dobrych obyczajów.

TO NIE JEST ADVENTURE...

...bo ludzie, do których przyłącza się aniołek, to żadni tytani pokroju Johna Rambo, Winkelrieda czy Duke Nukema, ale najróżniejsi robotnicy, spawacze, instalatorzy, biedacy przeznaczeni do prac z odpadami radioaktywnymi, policjanci, naukowcy w białych kitlach, przeżarci jabolami uliczni menele i inni mniej lub bardziej wyczesani osobnicy. Ta kontrowersyjna i tradycyjnie szalona klientela nie macha uwalanymi krwią wyrzutnikami plazmy, lecz zwykłymi pistolecikami, lampami łukowymi, kalkulatorami i miotaczami promieni X. Nasz cherubinek może przejmować umysł (i ciało) wybranego osobnika. Rzadko kiedy wleziesz w kogoś, kto chowa za pazuchą, na przykład, bazookę lub pistolet maszynowy, a jeszcze rzadziej będziesz mógł ten arsenał należycie wykorzystać. Żywotność „zdobyczy" amorka jest żałośnie mała i na ogół kończy się w momencie, gdy pozostali mieszkańcy świata gry postanowią wprowadzić w życie swe chore zasady. Przyznasz, że to trochę nietypowe, gdy naukowiec wychodzi na papierosa do strefy radioaktywnej kod ALPHA, niedomyślny policjant skacze po pudłach między żulami gnijącymi w toaletach publicznych, a spawacz postanawia połaskotać swą wybrankę za pomocą palnika acetylenowego? Właśnie przez takie zachowania Twoja anonimowość w każdej chwili może zostać brutalnie zniszczona i nastąpią tyleż krwawe, co nieodwracalne zamieszki. Gdy tylko tak się stanie, możesz być pewien, że Twój ofiarny baranek chrząknie i padnie, i to raczej wcześniej niż później. Gdy ofiara wyciągnie kopyta, wskoczysz (bo i tak nie masz innego wyboru!) w sam środek szalonej sytuacji, w której wszyscy obecni są co prawda dość zdezorientowani, ale jednocześnie bardzo zdenerwowani, bo właśnie zastrzelili (rozszarpali, prześwietlili, rozwibrowali, spalili) swojego byłego kolegę, z którego wyskoczył aniołek. Reakcje na tę niezręczną sytuację bywają różne. Naukowcy zdradzają tendencję do zbadania Twojej osoby, inni klękają i modlą się, a niektórzy mniej tolerancyjni obywatele (w większości o militarnym nastawieniu do świata, np. policjanci lub żołnierze) są innego zdania i domagają się możliwości wygłoszenia go za pośrednictwem broni palnej dowolnego kalibru. Niech już sytuacja będzie tragiczna, ale rozwiązanie jest w większości przypadków jednakie – szybko zniknąć w kolejnym ciele, zanim będzie za późno, bo samotny amorek bez ochronnej powłoki jest całkowicie bezbronny. W tej sytuacji przyznasz mi chyba rację, że w opisanych warunkach w żadnym wypadku nie możemy używać zwrotu „akcja 3D", bo nieodwracalny i stosunkowo częsty chaos, powstający podczas utraty powłoki ludzkiej, nie ma w ogóle nic wspólnego z dostojną śmiercią przez stragowanie.

TO NIE JEST PLATFORMÓWKA...

...bo skacze się tu zbyt mało, by można było mówić choćby o platfor-

MESSIAH

Niemalże każda gra, która wychodzi ze studia SHINY jest jakaś taka „dziwna" i „nietypowa". Był już jakże osobliwy MDK, symulator helikoptera sterowanego krótkofalówką, a nawet zręcznościówka, opowiadającą o losach uzbrojonej po zęby (!) dżdżownicy!

mowych akcentach. Warto wspomnieć, że „Mesjasz" z jakiegoś wyjątkowo złośliwego powodu miłościwie pozwala nam na sterowanie chyba piętnastoma (?!) różnymi klawiszami, ale bynajmniej nie myszą, jak stało się ostatnio zwyczajem w grach 3D. Wracając do skakania: co prawda jest go tu niewiele, ale za to rozkosznie je zróżnicowano i skomplikowano. Niektóre ze sterowanych postaci są względnie zwinne i rzutkie, natomiast dla innych przeskoczenie z jednego pudła (nie skręcając przy tym karku!) na drugie stanowi kosmiczną trudność. W tych ćwiczeniach nasz aniołek radzi sobie raczej kiepsko – jest zbyt niski na to, by po coś sięgnąć lub skoczyć. Dodajmy do tego różne style szybowania przy wykorzystaniu strumieni powietrza (wyklęte już w MDK i w EARTHWORM JIM), wspinanie się po parapetach nad odpadami radioaktywnymi na modłę Lary Croft czy zapadające się podłogi, a mamy problem, że hej!

TO NIE JEST ADVENTURE...

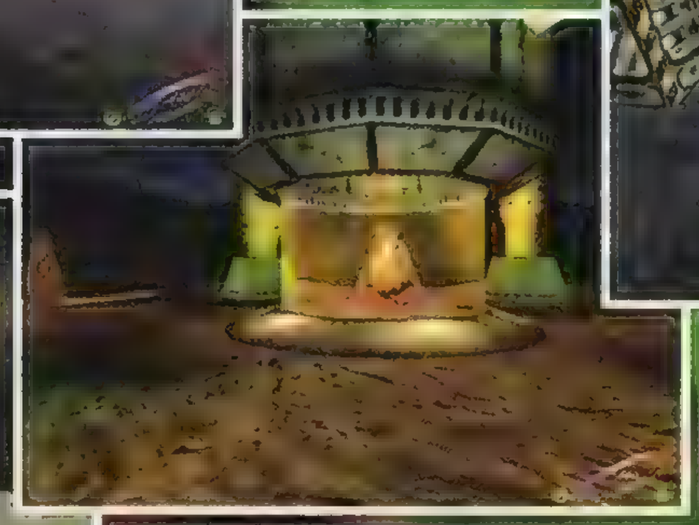
...bo choćbyś się nabiegał, naskakał i nastrzelał do odpadnięcia paluchów, to i tak nie dotrzesz do jakiegoś kompleksowego rozwiązania wszystkich problemów, jakie będą Cię gnębić w tej grze. Zagadki, które z szatańską radością przygotowali autorzy MESSIAH-a, są całkiem oryginalne i w znacznej mierze dotyczą tego, że niektóre z opętanych postaci zdolne są do osiągnięć niedostępnych zwykłym śmiertelnikom. Nasz aniołek nie musi, oczywiście, opuścić „posiadanego" człowieka ekspresowo, w trybie śmiertelnym, ale także dobrowolnie – po prostu wyskoczysz z jego ciała, wykorzystując krótką chwilę daną przez los, by zniknąć z pola słyszenia i widzenia, nim będzie za późno. Taktykę tę często wybierzesz także po to, by – na przykład – posłać na dno opętanego naukowca. W tym celu wcielasz się w rzeczonego jajogłowca i bierzesz z magazynu (do którego prosty lud nie ma dostępu) lampę łukową. A teraz hop, wskakujesz w spawacza i palisz naukowca jego własną lampą! Gdy zaczną za Tobą węszyć psy, dobrze jest napaść na człowieka w skafandrze antyradiacyjnym, zwabić policjantów do strefy reaktora i trochę sobie ich wszystkich „prześwietlić". Podobnych zabaw, które kończą się zazwyczaj śmiercią większej ilości ich uczestników, jest po kilka na każdym poziomie, zaś ich rozwiązanie na ogół nasuwa się samo...

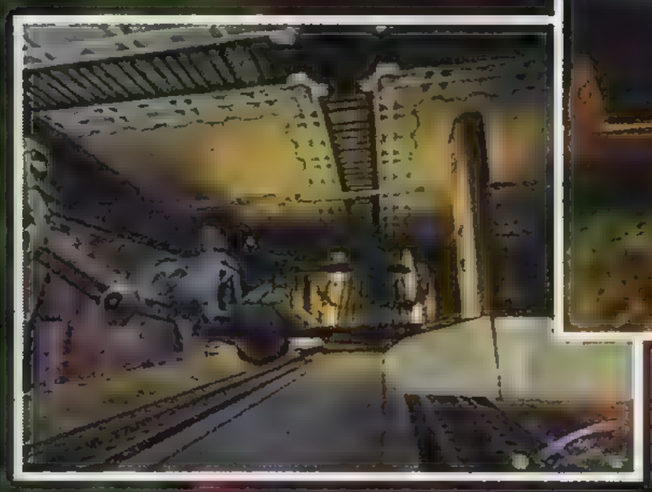
KOCHAM MESJASZA!

...bo to gra dla prawdziwych „czardaszy", którzy dość już mają ugrzecznionych tytułików. Jeśli słowo „soft" (we wszelkich jego znaczeniach) jest Ci obce, to ta gra niechybnie zwróci Twoją uwagę. Co prawda wśród komputerowej braci jest niemało odpowiednio wyczesanych indywiduów, ale znowu na pewno nie aż tyle, by producentowi zwróciły się koszty (nie mówiąc już o zarobku) gry robionej tylko dla nich. Dlatego pozostaje mieć nadzieję, że dołączą do nich inni, prawdziwie odważni gracze. Autorzy zapewne mieli diabelską uciechę, wyobrażając sobie zbaraniałe miny graczy, z niedowierzaniem wpatrujących się w monitor. Radocha, która musiała zapanować w gnieździe SHINY, wcale mnie nie zaskakuje – czy to dlatego, że chwiejność psychiczna kolektywu „Lśniących" nie jest dla mnie nowością, czy też po prostu dlatego, że gdybym ja miał pracować nad czymś podobnym, to pewnie też śmiałbym się pewnie z tych biedaków „tam, na zewnątrz". Gdy jednak radość na zapleczu wreszcie przycichnie i zapanuje owa znajoma cisza, towarzysząca oczekiwaniu, czy „ci tam, na zewnątrz" będą chcieli wydać na ten wielki żart swoje drogocenne pieniążki, to... Oj, wtedy nie chciałbym być w skórze owych żartownisiów. Dlaczego? Bo miałbym w żołądku takie dziwne wrażenie, że to, co wydawało mi się tak szalenie inteligentne i wesołe, dla klientów może okazać się niestrawne. Mój wyrok jest przy tym raczej ostrożny – to nie jest zła gra, jednakże chaos, który stanowi przecież jej sedno, zostanie (przynajmniej moim, bynajmniej nieskromnym zdaniem) zrozumiany tylko przez nielicznych.

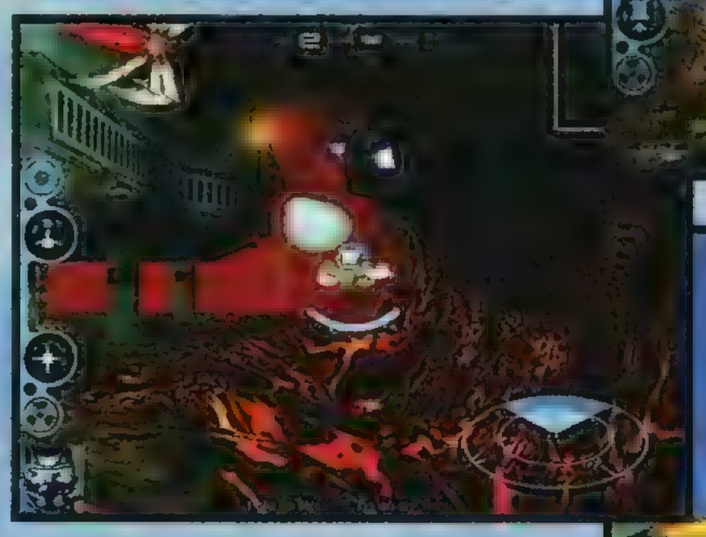
Mamoulian

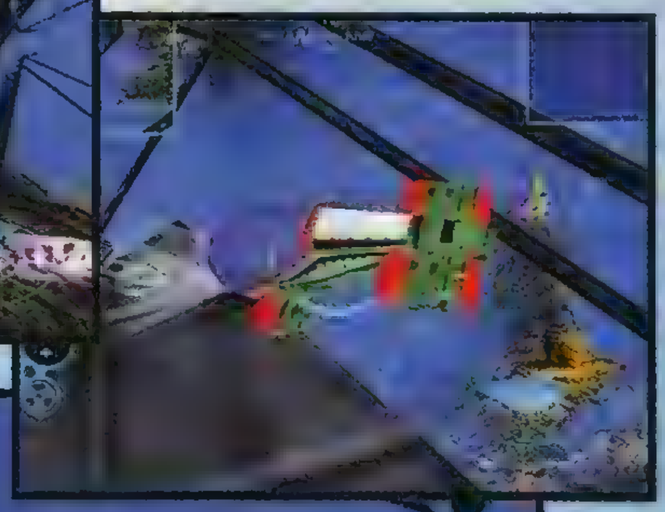
PS. Thx to Asmodeus von Dirt za konsultację.

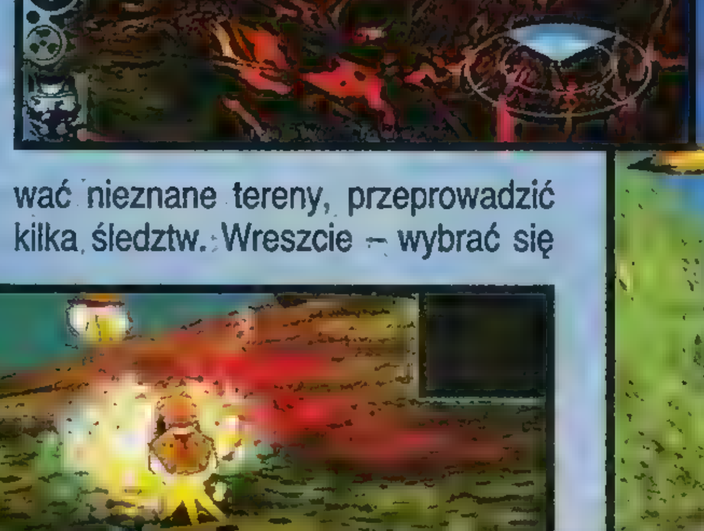


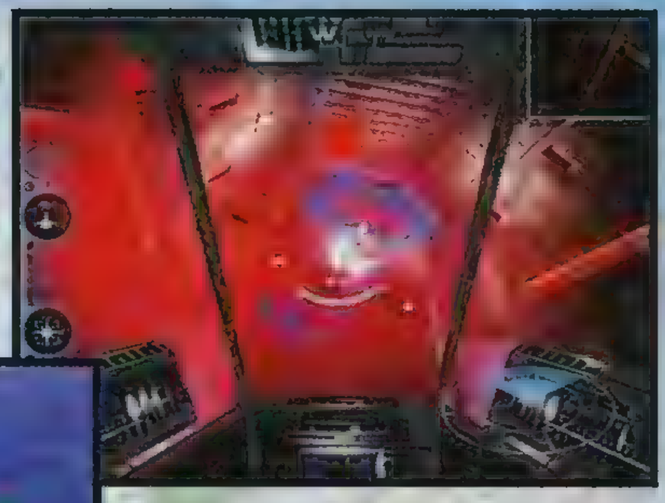


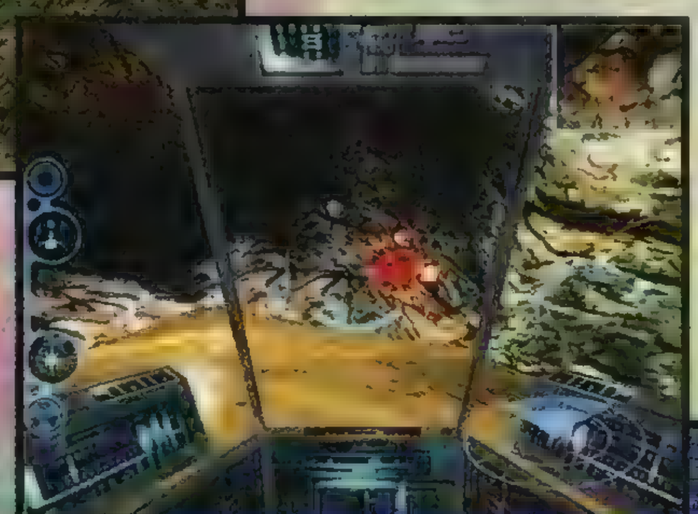
Która grupa developerska jest najbardziej zakręcona na świecie? Nie, nie, wcale nie SHINY ENTERTAINMENT ani METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, tylko CRITERION STUDIOS. Patrząc bowiem na ich dotychczasowe dokonania na elektronicznym poletku, nie sposób nie docenić tak sugestywnego opracowania osobistych paranoi i fobii autorów. Chociaż CS przygotowało jedynie dwie gry, to trzeba przyznać, że obie są jedyne w swoim rodzaju. SCORCHED PLANET, jedna z pierwszych produkcji wykorzystujących technologię 3Dfx (demo programu znalazło się na popisowej płycie firmy DIAMOND) to przeniesienie automatowych idei w trójwymiarowe środowisko, z wykorzystaniem wszystkich zalet gatunku i dodatkową porcją atrakcji. I tak, jako zdegenerowany pirat–alkoholik ratowaliśmy mieszkańców gwiezdnych kolonii przed przekształcaniem ich w zombie. Z kolei SUB CULTURE zmniejszało gracza do rozmiarów drobiny kurzu, zamykało w miniaturowej wersji beatlesowskiej łodzi podwodnej i wysyłało na eksplorację osobliwego, podwodnego świata. Dodajmy tu tylko to, że jedną z istotnych cech rozgrywki było kolekcjonowanie... kapsli po mleku!

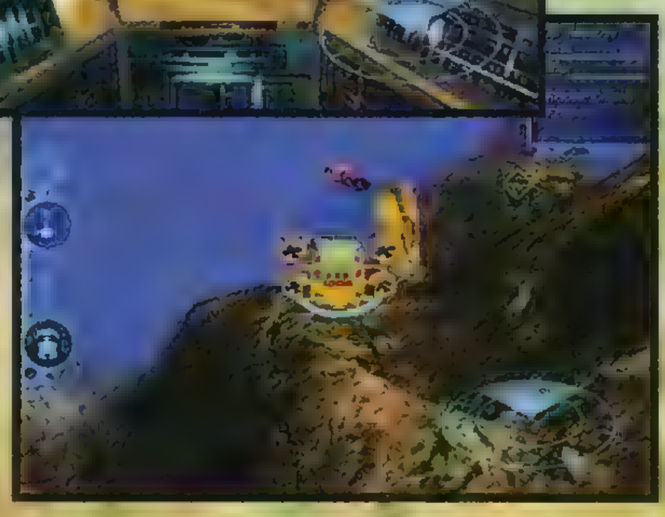












ZANURZENIE

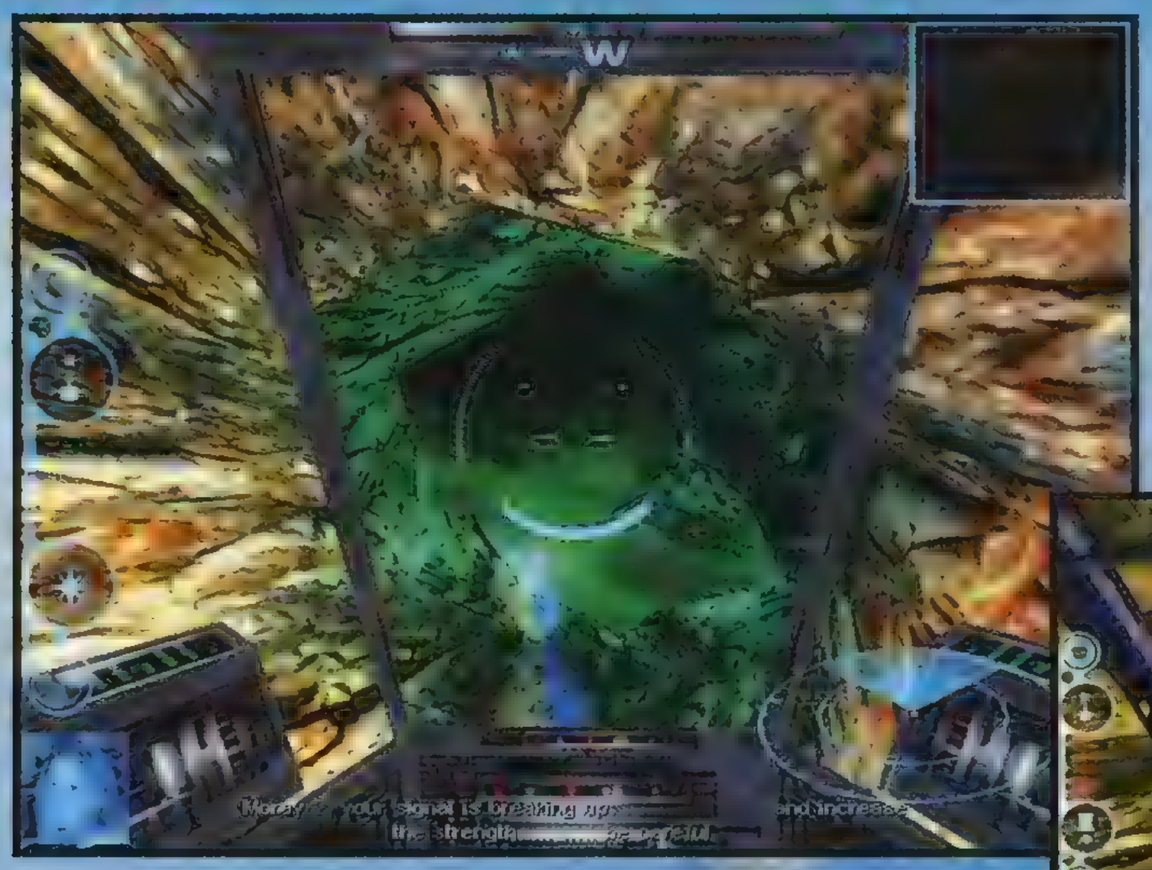
Warto zadać tu pytanie, czego można się spodziewać po ludziach o podobnym dorobku artystycznym? DEEP FIGHTER kultywuje ideę zapoczątkowaną we wspomnianym SUB CULTURE i – podobnie jak zacny poprzednik – prowadzi nas na spotkanie z bliżej nieokreślonym, podwodnym światem. Tym razem jednak cywilizacja, do której należy nasze cyfrowe alter ego, nie jest wcale taka mikroskopijna, gdyż jej członkowie są w prostej linii potomkami dzisiejszych ludzi. To odległa przyszłość, zaś nękane ciągłymi wojnami na lądzie i w powietrzu życie definitywnie przeniosło się (który to już raz?) pod wodę. Pomysł to wprawdzie mało oryginalny, ale nie sposób zaprzeczyć, że bardzo sugestywnie zrealizowany. Tak czy inaczej, ludzie gnieżdżą się w posadowionych na morskim dnie bazach, zaś wszelki ruch na zewnątrz odbywa się za pomocą różnego rodzaju łodzi podwodnych i batyskafów. Rzeczywistość gierkowa nie byłaby jednak sobą, gdyby nie istniał w niej jakiś militarny konflikt. Wbijamy się zatem w elegancki mundur i zostajemy zapuszkowani w jeden z batyskafów grupy bojowej o wdzięcznej nazwie „Moray". Zgodnie z wytycznymi naszych przełożonych, będziemy ścigać pojazdy bojowe bandytów, choć nie przepuścimy także lokalnej florze – w tym wypadku zmutowanym pająkom, dorównującym rozmiarami krowom.

GŁĘBIEJ, GŁĘBIEJ...

Życie „kota" w jakiejkolwiek armii nie należy do najprzyjemniejszych – pobudka o barbarzyńsko wczesnej porze, podłe żarcie i wysyłanie na najbardziej niewdzięczne misje, a jeśli jeszcze kadet dobrze się zapowiada, to już totalna mogiła. Taki właśnie niefart zalicza bohater DEEP FIGHTER–a. Przez cały czas gry nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że przetrwanie cywilizacji zależy właśnie od rzeczonego „kota". Podczas gry bowiem przyjdzie ratować nam zagrożone atakami rozjuszonych pająków stacje badawcze, walczyć z podwodnymi piratami, konwojować krążowniki, ustawiać systemy obronne najdalej wysuniętych przyczółków, eksplorować nieznane tereny, przeprowadzić kilka śledztw. Wreszcie – wybrać się na Atlantydę i zmajstrować statek, który zawiezie nasz lud do nowego, lepszego świata. Chociaż jest to „grubymi nićmi szyte", to trzeba zaznaczyć, że dzięki temu dość komiksowemu potraktowaniu sprawy przez autorów nie mamy ani chwilki, żeby w ogóle pomyśleć o nudzie. Zwłaszcza że kolejne zadania przekazywane są nam podczas misji, a dowództwo nie toleruje niepowodzeń ani opóźnień.

ATAKUJ!

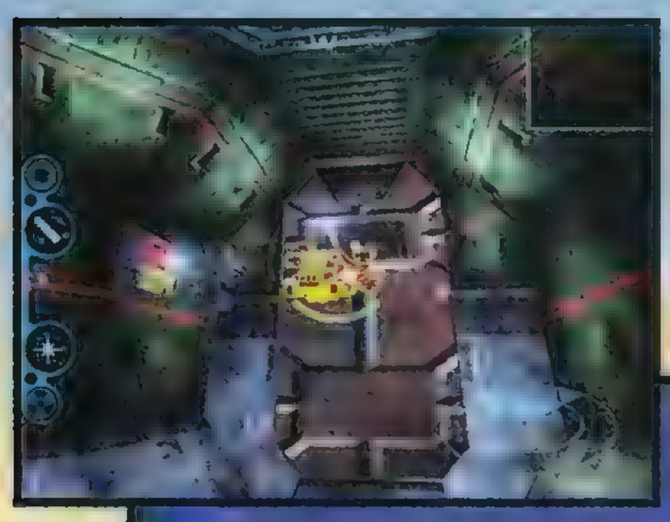
Nasza maszyna (w grze będzie ich kilka, choć w praktyce nie różnią się one od siebie) to prawdziwe cudo techniki – nie przecieka, no a poza tym może poszczycić się najnowszymi osiągnięciami techniki na pokładzie. W zależności od rodzaju pilotowanego wehikułu mamy do wyboru odmienne rodzaje broni, których nowatorstwo nie wykracza jednak poza ustalone standardy, toteż nie ma chyba sensu szerzej się nad nimi rozwodzić. Warto natomiast zwrócić uwagę na dodatkowe akcesoria, jakimi napchano naszą maszynę. Do dyspozycji odważnych pilotów są m.in. różnego rodzaju flary (swoją drogą – ciekawe, jak one palą się tam, pod wodą?), niezbędne podczas pracy na większych głębokościach, czy chociażby magnetyczny hak, za pomocą którego można holować uszkodzone maszyny lub inne metalowe przedmioty. Pomysł transportowania wszelakiego rodzaju elementów wykorzystany został już w SUB CULTURE, przy czym w DF całkowicie go dopracowano. Raduje na przykład to, że gdy holujemy coś wyjątkowo ciężkiego i wyłączymy silniki, to po chwili balast zacznie ciągnąć nas w dół. Niby to nic odkrywczego, a cieszy jak diabli... Jeśli chcielibyśmy koniecznie zaszufladkować DEEP FIGHTER–a do jakiegoś konkretnego gatunku, to najbliższym byłaby chyba rozbudowana strzelanina 3D. Nie sposób mówić tu o jakiejkolwiek symulacji, gdyż występujących w grze wehikułów próżno szukać gdziekolwiek poza filmami z gatunku SF. Jednak z drugiej strony widać tu duży nakład pracy, włożonej przez autorów we właściwe odwzorowanie zachowania pojazdów w wodzie. Pomijając kwestię wszechobecnych wskaźników prędkości czy zanurzenia oraz atrakcje typu trójwymiarowy radar, warto zwrócić uwagę na fajnie opracowaną siłę bezwładności czy choćby działanie maszyny na różnych głębokościach. Przy odrobinie wprawy można sprawnie wykorzystywać właściwości tego niecodziennego przecież środowiska – zapewniam, że frajdy jest przy tym co niemiara.

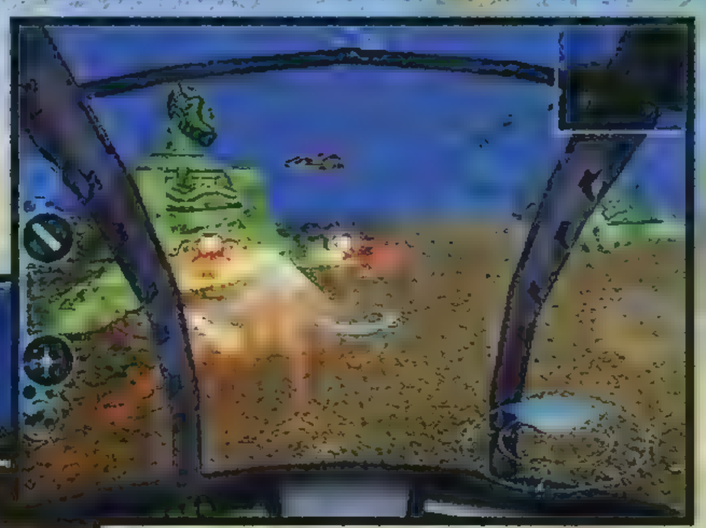


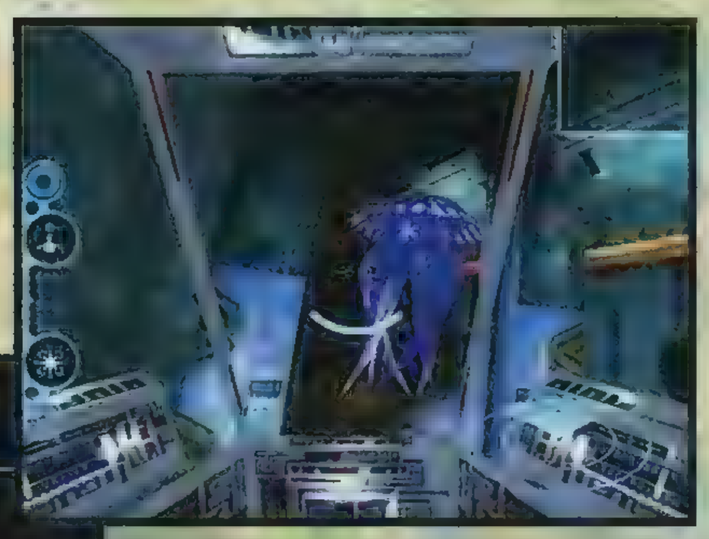
DEEP FIGHTER

Boisz się tego, co nieznane? Fascynują Cię sprawy dziwne, tajemnicze i niezbadane? Jeśli tak, to wsiadaj do naszej żółtej łodzi podwodnej. Admiralicja z CRITERION STUDIOS zaprasza odważnych podróżników na wycieczkę krajoznawczą na Atlantydę!

Pewnie obejrzeliście już obrazki, więc nikt się chyba nie zdziwi, jeśli powiem, że gra jest prześliczna. Podwodne środowisko zrealizowane zostało naprawdę pierwszorzędnie i – co najważniejsze – bardzo realistycznie. Każdy, kto choć trochę w życiu nurkował (lub oglądał jakieś poświęcone temu programy na „Discovery"), przyzna, że tak jest naprawdę. Autorzy zadbali nawet o to, aby w zależności od głębokości (Czytelnik wybaczy tę kretyńską rymowankę) pojawiała się inna roślinność. Jednak w DF najbardziej urzekające jest to, że otaczające nas środowisko żyje. Gdy płyniemy, o przezroczystą powierzchnie kokpitu obijają się jakieś białe drobinki, na małych głębokościach słońce tworzy zabawne refleksy na morskim dnie, zaś uroczego obrazu dopełniają wszędobylskie i ciekawskie ryby. Tych jest naprawdę dużo – zarówno pod względem ilości, jak i zróżnicowania. A jak pięknie się rozpadają, gdy przypiec je laserem lub porazić ogniem torpedowym! Uhm... ech... Wracając do kwestii odwzorowania środowiska, naprawdę ciekawie robi się na największych głębokościach, gdzie jest po prostu czarno, a światło reflektorów z trudem przebija zasłonę ciemności. Szczególnie mocne wrażenie zrobiło na mnie „schodzenie" w dół kilkusetmetrowego komina, na głębokość jakichś dwóch tysięcy metrów. Było tak obco i strasznie, że mogłem jedynie rzucać kolejne flary i regulować głębokość. Zaprawdę, powiadam Wam, nurkowanie w DP jest bardzo podobne do tego prawdziwego, w piance i z butlą. Wiem, że to inna skala, ale wrażenia są równie niesamowite. Seks tu wysiada, to pewne...







WYNURZENIE

Nic nie jest doskonałe? Fuckt. Chyba jedyną wadą DEEP FIGHTER–a jest to, że całość jest angielska aż do bólu. Nikomu niczego nie ujmując, muszę powiedzieć, że akcent niektórych wypowiedzi oznacza gwarantowany płacz i zgrzytanie zębów. Poza tym jednym nie sposób się przyczepić. Gra się – jak na mój gust – trochę krótko, lecz możemy przyjąć to za kwestię dyskusyjną. Za pewnik uznajmy jednak, że warto bliżej zająć się tą produkcją. Rzetelne wykonanie i mało wyeksploatowany temat to atuty broniące się samodzielnie. Pochwalić!

Asmodeus von Dirt

Criterion Studios
XXX

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ/MAJ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Witajcie w świecie międzynarodowego terroryzmu! Począwszy od końca lat osiemdziesiątych ekstremiści wszelkiej maści rozhasali się na całego. Sprzyjało temu zatarcie się granic między państwami, nieograniczona swoboda komunikacji i – co najważniejsze – wysyp doskonałej i taniej broni, również tej masowego rażenia. W ex–ZSRR nawet najbardziej wybredni znajdą coś dla siebie. Wiadomo, że za kilka dolców Sasza czy Wania „wypożyczą" ze swej jednostki wszystko, co tylko chorej duszy się zamarzy. Oczywiście przy większych akcjach argumenty materialne należy nieco wesprzeć militarnymi, ale w końcu dla chcącego nic trudnego. Zwłaszcza, że tamtejsze obiekty wojskowe należą do tych raczej marnie strzeżonych. Tym razem z magazynów znikły cztery głowice jądrowe.

Akcja gry SOLDIER OF FORTUNE zaczyna się jednak w miejscu oddalonym o kilkanaście tysięcy kilometrów od zimnej poradzieckiej bazy. Za tło prologu służy nowojorskie metro. To właśnie tam nasz bohater, John Mullins, walczy ze zorganizowaną przestępczością. Jednakże rajd po zatęchłych korytarzach zostaje nagle przerwany. To zadanie dokończy ktoś inny. Nadeszło wezwanie ze Sklepu – tajnej rządowej agencji, zatrudniającej najemników do rozwiązywania problemów bezpieczeństwa światowego. Czas ruszać w drogę.

Nie zdradzę chyba wielkiej tajemnicy, gdy powiem, że pierwszą głowicę uda się odnaleźć bez trudu – akcja w pociągu pędzącym przez afrykańską sawannę jest wręcz banalnie prosta. Niestety, tym razem informatorzy zawiedli – trzy pozostałe pojemniki z uranem „rozpłynęły" się gdzieś po świecie. A historia ich poszukiwań będzie treścią kolejnych kilkunastu misji, za każdym razem rozgrywających się na dużych, nieźle dopracowanych mapach. Rosja, Kosowo, Irak i inne, równie wesołe zakątki, czekają.

Podobno autorom SOLDIER OF FORTUNE znudziły się walki w bajkowych światach, eksterminacja kosmitów i inne tego typu wydumane historie. Postanowili stworzyć grę, której akcja toczy się w prawdziwym świecie, z żywymi ludźmi i realistycznym uzbrojeniem. Jak dotąd była to domena gier z pogranicza strzelanin i strategii (SPEC OPS, DELTA FORCE itp.), przez twórców klasycznych rozwalanek FPP, zapewne, uważana za nieciekawą.

Tym razem dostajemy do rąk broń wykorzystywaną w rzeczywistości przez prawdziwych wojaków na prawdziwych wojnach. Co prawda, nie występuje ona w takiej obfitości, jak będzie to miało miejsce w zapowiadanych PRIVATE WARS (około 70 różnych giwer), jednak nawet to, co jest, można wykorzystać całkiem przyzwoicie. Na swej drodze gracz napotka około tuzina różnych śmiercionośnych narzędzi, od klasycznego noża bojowego, poprzez pistolety (także w wersji z tłumikiem), karabinek snajperski (jak zwykle mój ulubieniec – coś w mojej wrednej naturze powoduje, że uwielbiam likwidować z dużej odległości niczego nie spodziewającego się wroga), broń maszynową (lekką i ciężką), wyrzutnie rakiet, miotacz ognia aż do miotacza mikrofalowego – to jedyny ukłon w stronę futurystycznego pola walki. Do tego dochodzi wyposażenie dodatkowe. Ono także nie jest zbyt urozmaicone, znajdzie się tu jednak kilka „niezbędników", m.in. pakiety plastiku z detonatorami, granaty ogłuszające czy też gogle noktowizyjne.

Wspomniałem o broni z tłumikiem. Mimo iż cała gra nastawiona jest raczej na masakrowanie wroga, niektóre misje lepiej jednak przechodzić po cichu – oczywiście w miarę możliwości. W tym celu autorzy wprowadzili dwa udogodnienia. Po pierwsze można jednym przyciskiem zmienić broń na „sugerowaną wyciszoną", po drugie zaś na ekranie widoczny jest wskaźnik hałasu. Jeśli gracz zachowuje się cicho, przeciwnicy pozostają na swoich miejscach. Wystarczy jednak, aby kreska decybelomierza zawadziła o czerwone pole, a wredne typy zlecą się jak muchy do latryny. Ot, żołnierka.

Trochę to dziwne... Czy naprawdę kpt. Mullins sięga wszystkim tylko do ramienia?

Przeciwnicy czasami zachowują się jak idioci – po kolei wchodzą przez drzwi i pac, pac – góra ciał tarasuje przejście

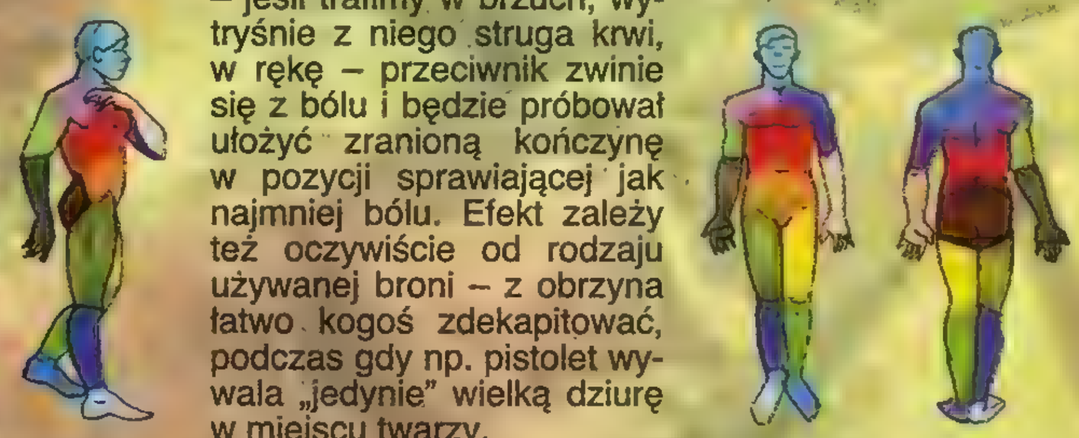
KREW, ŻÓŁĆ I FLAKI

Nieuchronnie zbliżamy się do elementu wyróżniającego SOLDIER OF FORTUNE spośród konkurencji. Ta gra jest brutalna i wręcz patologicznie krwawa – na ten jej aspekt zwróci uwagę każdy, kto spędzi przy niej choćby kilka minut. Co prawda istnieje możliwość wyłączenia co bardziej wstrząsających efektów, jednakże podejrzewam, że będzie to najrzadziej wykorzystywana opcja menu.

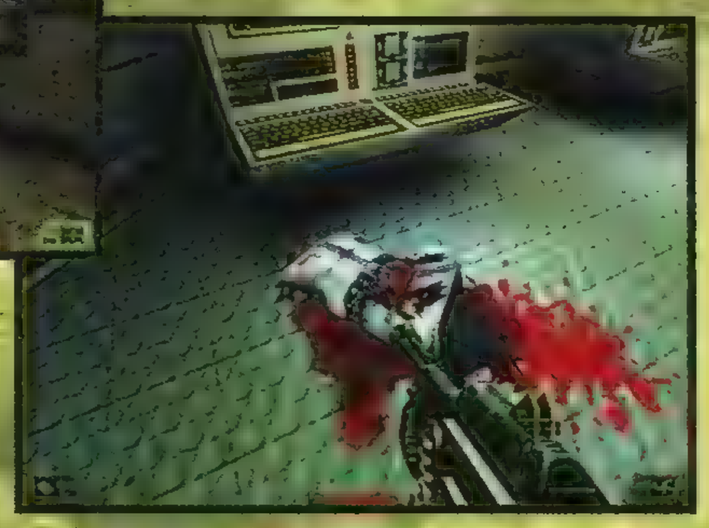
Dotychczas za najgorsze (a może – najlepsze?) pod tym względem uchodziły obie części BLOOD. Cóż – w porównaniu z SOF wyglądają one doprawdy jak panienki z dobrego domu. Dzięki zastosowaniu techniki Gore Zones (patrz ramka) udało się w tym przypadku osiągnąć wyjątkowo realistyczne efekty reakcji na postrzał. Przeciwnicy pozbawieni głowy, kończyny latające w powietrzu czy też same korpusy uderzające z plaskiem o ścianę to widok powszedni. Zdecydowanie nie jest to gra dla dzieci. Oczywiście, jest ona dozwolona dopiero od 18 lat, jednakże wiadomo, że takie ograniczenia graczy mogą co najwyżej doprowadzić do ataku wyrostka robaczkowego ze śmiechu. Wiem, że uwagi krytyczne na temat brutalności w grach są na tych łamach raczej niemile widziane, jednakże muszę się przyznać, że akurat po SOF mam mieszane wrażenia (podobnie zresztą było w przypadku – przepraszam, nie bijcie – CARMAGEDDON–u). Po prostu w pewnym momencie poziom realności osiąganej przez strzelaniny staje się chyba ciut zbyt wy-

STREFY KRWI

Engine GHOUL wykorzystuje technikę zwaną GORE ZONES. Model każdej z pojawiających się w grze postaci podzielono na dwadzieścia sześć części. Wyodrębniono m.in. klatkę piersiową (tył i przód), przedramiona, podudzia, stopy, barki, ramiona, głowę itd. – widać to na rysunku obok. Każda z nich może oddzielnie reagować na postrzał – jeśli trafimy w brzuch, wytryśnie z niego struga krwi, w rękę – przeciwnik zwinie się z bólu i będzie próbował ułożyć zranioną kończynę w pozycji sprawiającej jak najmniej bólu. Efekt zależy też oczywiście od rodzaju używanej broni – z obrzyna łatwo kogoś zdekapitować, podczas gdy np. pistolet wywala „jedynie" wielką dziurę w miejscu twarzy.



soki. Te szczątki, flaki, krew – co prawda na razie jeszcze do tego nie doszło, ale za jakiś czas będzie można zapomnieć, że to tylko gra. Zawsze zresztą istnieje obawa, iż ma to za zadanie jedynie zamaskować niedociągnięcia autorów w innych kategoriach – projekcie map, poziomie SI przeciwników itd. No, ale akurat w tym przypadku mamy do czynienia ze zrównoważonym poziomem w każdej z tych kategorii (choć SI mogłaby być nieco bardziej wyrafinowana – wrogowie zachowują się dość schematycznie). W porządku, zakończmy te wyznania starego zgreda i na spokojnie przyjrzyjmy się interakcji przeciwników z ulewą ołowiu.



SOLDIER OF FORTUNE

Jako producent strzelanin FPP firma RAVEN SOFTWARE ma niezłe referencje. Przecież w swoim czasie serie HEXEN i HERETIC okupowały listy przebojów. Tym razem ich twórcy zeszli „z fantasy na ziemię" – do mrocznego świata najemników

KULĄ W BRZUCH

W zasadzie ten element wykonano dobrze, chwilami jednak pojawiają się dziwne zgrzyty. Na przykład zdarzało się, że wróg po otrzymaniu postrzału w brzuch (czemu towarzyszyła fontanna krwi) stał przez chwilę osłupiały, aby sekundę później ponownie złapać za broń i kontynuować kanonadę. Ejże, taka aktywność z dziurą w otrzewnej – to chyba lekka przesada! Podobnie było z ranami przedramion, ramion i barków – doprawdy, w takiej sytuacji każdy będzie się raczej zwijał na podłodze niż myślał o ataku. Nie obraziłbym się także, gdyby nieco zróżnicowano reakcje przeciwników. Za każdym razem np. w identyczny sposób postać powłóczy nogą po jej zranieniu – ale w tym przypadku chyba czepiam się już mocno na wyrost.

W tej grze naprawdę można wybić swoim strzałem broń z ręki przeciwnika! Zdmuchiwać okularów z nosa nie próbowałem...

Jak to mówią: nie trać twarzy w trudnej sytuacji:)

Natomiast efekt trafienia w głowę (pacjent traci pół twarzy), odcięcia rąk, nóg itd. zrobiony jest doskonale – dopiero teraz widać, czym grozi użycie broni z naprawdę BLISKIEJ odległości. Gdyby jeszcze nad ciała zlatywały się „kwakowe" muchy, to do pełni szczęścia już niczego by mi nie brakowało.

O reszcie oprawy graficznej pisałem już miesiąc temu w dziale „Na 5 minut...". Przypomnę więc tylko, iż SOF bazuje na enginie Ghoul będącym zmodyfikowaną wersją „silnika" QUAKE 2. Dodano w niej 32–bitowy kolor i poprawiono oświetlenie. Całość wygląda bardzo dobrze, chociaż do szybkiej pracy wymaga maszyn zdecydowanie lepszych, niźli wynika to z wymagań minimalnych – przydałby się co najmniej PII 400, 64 MB RAM. Niezbędny jest też akcelerator. Choć i tak jest lepiej niż w wersji demo – do płynnej pracy potrzebny był jeszcze szybszy pecet. Gratulacje za dopracowanie kodu.

Na zakończenie wspomnę jeszcze tylko o trybie multiplayer. Poza deathmatchem można zabawić się także w bardziej wyrafinowany sposób, np. polując na wskazanego gracza czy też zabijając wroga po kolei każdą z dostępnych broni.

W sumie przyznaję SOLDIER OF FORTUNE siódemkę. Jak wynika z opisu punktacji, oznacza to „liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne". Co do fabuły – niekoniecznie, natomiast pod względem technicznym i realistycznym ta gra jest naprawdę dopracowana. Nie wątpię, iż każdy fan gatunku sięgnie po nią z satysfakcją. Pozostali natomiast, jeśli QUAKE czy UNREAL wydawał im się zbyt brutalny, nie powinni się nawet do niego zbliżać – mdłości gwarantowane.

Pooh

Activision

www.revensoft.com/sof

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 48 MB RAM

OCENA: 7/10

KIM NAPRAWDĘ JEST JOHN F. MULLINS?

Pierwowzorem głównego bohatera jest kapitan w stanie spoczynku John F. Mullins. Urodził się on w Oklahomie w roku 1942. Zaraz po ukończeniu gimnazjum wstąpił do US Army, gdzie przeszedł przeszkolenie spadochronowe oraz medyczne. Wkrótce potem stał się członkiem Zielonych Beretów i został przeniesiony do Wietnamu. Służył tam z przerwami, w latach 1963–1970 – głównie w oddziałach zwiadu i rozpoznania. W latach 70. odbywał służbę jako oficer do zadań specjalnych. Kierowano go na misje szkoleniowe do Europy, Afryki, Ameryki Centralnej i Południowej oraz na Bliski Wschód. Po przejściu w roku 1981 na emeryturę nadal kontynuował działalność w tych regionach, tym razem na zlecenie prywatnych klientów oraz lokalnych rządów. Był m.in. konsultantem podczas negocjacji z terrorystami, organizował siły policyjne, zapewniał ochronę VIP–om czy też prowadził osobiście tzw. „operacje wysokiego ryzyka". Przez ostatnie 10 lat skoncentrował się głównie na kierowaniu swymi firmami, które produkują m.in. rozpadającą się (taką, która nie jest zagrożeniem dla życia) amunicję dla sił policyjnych, strzelnice oraz organizują kursy z użyciem ostrej amunicji dla policji i wojska. Poza tym jest autorem kilku książek i scenariuszy telewizyjnych, prowadzi także wykłady dla agencji rządowych – przede wszystkim na temat szybkiego reagowania w chwili zagrożenia oraz wypadków z użyciem broni masowego rażenia. Oraz, jak widać, bierze udział w tworzeniu gier komputerowych. Choć SOF opowiada o losach najemników, on sam woli, gdy nazywa się go „konsultantem".

W tym roku pojawi się na rynku wiele gier RPG. Nie wszystkie jednak rzucą nas na kolana, a wkrótce okaże się, które z zapowiadanych nowych tytułów będą najlepsze i zdobędą największe uznanie graczy. Jedno jest pewne – wybór będziemy mieli spory

Niejeden miłośnik gier RPG wyczekuje na pewno z niecierpliwością na DIABLO 2. Pierwsza część tej gry wniosła wiele nowatorskich rozwiązań, można nawet pokusić się o stwierdzenie, że dzięki niej powstał całkowicie nowy gatunek komputerowej rozgrywki – action RPG. No cóż, nie da się jednak zaprzeczyć, że premiera drugiej części odsuwana jest wprost niemiłosiernie długo. Stara się na tym skorzystać konkurencja BLIZZARD–a, próbująca sprzedać graczom produkty w założeniach podobne do tej kultowej pozycji. Niech nie dziwi więc nikogo fakt, że ostatnimi czasy rynek gier komputerowych został wręcz zalany lepszymi (lub gorszymi – zależy) klonami DIABLO. Wielu fanów tego kultowego tytułu, pragnąc przeżyć kolejne przygody w swym ulubionym stylu, sięga po owe produkty. A jednym z takowych jest NOX, wydany przez WESTWOOD. W swoich założeniach gra ta jest bardzo podobna do DIABLO, jednak jej wykonanie odbiega znacznie od standardu ustanowionego przez tamtą produkcję i w kilku momentach zostałem naprawdę mile zaskoczony. Według mnie nie jest to gra na tak miernym poziomie jak DRAGONFIRE. Ostateczna ocena zależy jednak od Was, Drodzy Gracze. Zapraszam.

WSTĘP – KRÓTKI

W świecie, w którym rozgrywa się akcja NOX–a, od wieków ludzie postanowili wysłać ekspedycję, która miała położyć kres krwawym wojnom. Wyprawie przewodził Jandor, najpotężniejszy paladyn, uzbrojony w potężny artefakt – Laskę Zapomnienia. Ekspedycja udała się znakomicie, a dusze wszystkich nekromantów zostały uwięzione w magicznej Lasce. Teraz wszystko miało potoczyć się dobrze, ale pojawił się jeden mały (dosłownie) problem. Otóż jest nim mała dziewczynka z rasy nekromantów, imieniem Hecubah, która jako jedyna ocalała z pogromu.

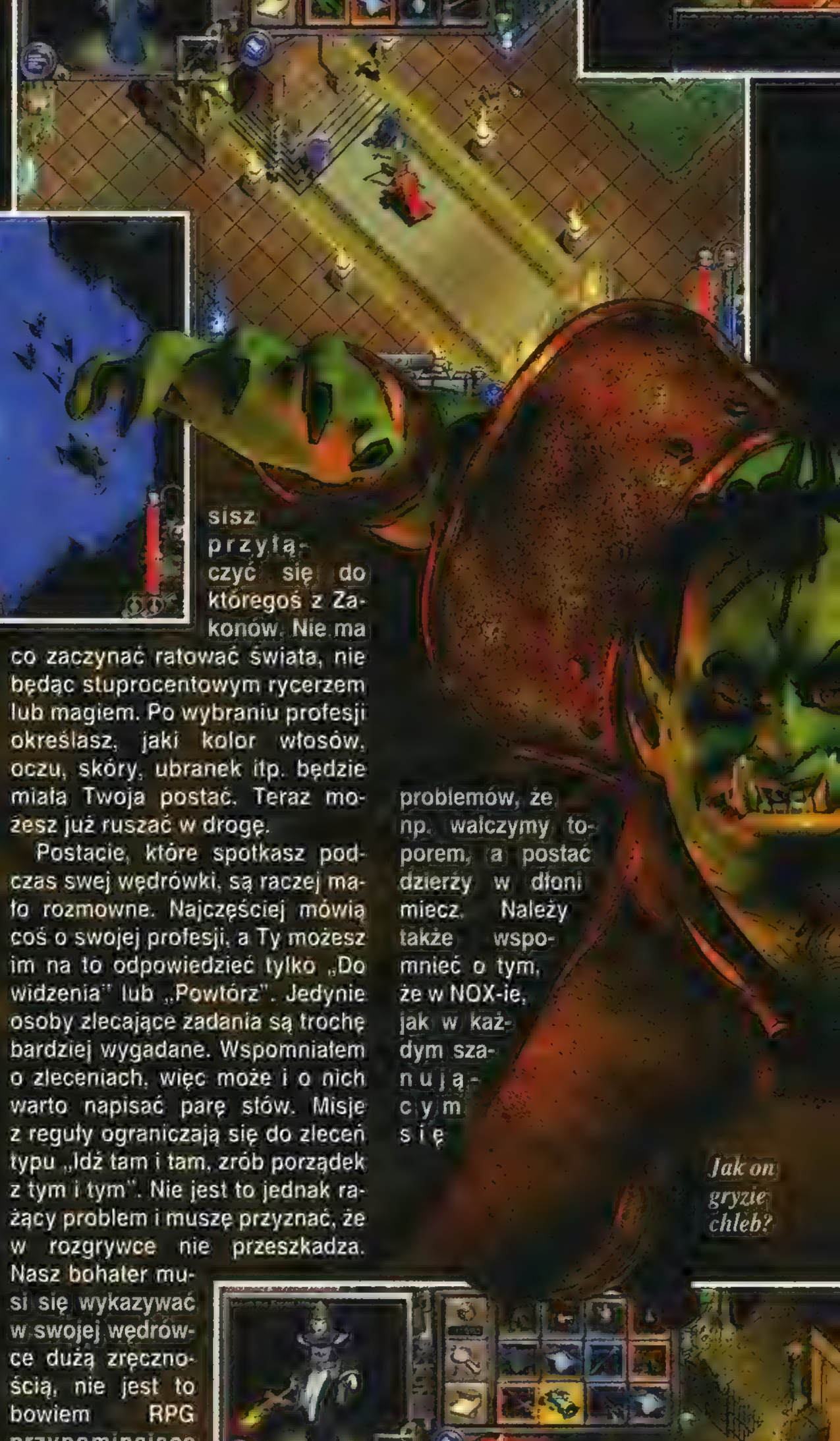
Obecnie, po kilkunastu latach, jest już dorosła. To właśnie za sprawą Hecubah, królowej umarłych, zostajesz przeniesiony z naszego świata do krainy Nox. Z początku czujesz się tu nieswojo. Idąc w trampkach i sportowych ciuszkach, wyróżniasz się z tłumu. Jednak nie ma co się przejmować – w tym świecie pieniądze leżą na ulicach i już po chwili zdołasz się odziać w lepsze szaty. Wkrótce dowiesz się, że jedynym sposobem na powrót do domu jest pokonanie złej królowej. W ten sposób pomożesz sobie, a także mieszkańcom tego świata. Jak widać, fabuła raczej nie powala, jest wręcz bardzo stereotypowa i oklepana na wszystkie możliwe sposoby. W akcję wprowadza nas króciutkie intro, o którym można powiedzieć tylko, że jest wykonane poprawnie.

współistniały w pokoju dwie rasy – ludzie oraz tajemniczy nekromanci – jednak w pewnym momencie wszystko się zmieniło. Nekromanci uderzyli na królestwo ludzi i zabijali każdego, kogo spotkali na swej drodze. Nie wiadomo, kiedy nastąpił przełom w tej wojnie, wiadomo jednak, że

Z CZYM NA WROGA

Do wyboru masz trzy profesje, a są to: Warrior (Wojownik), Conjurer (w wolnym tłumaczeniu: Kuglarz, ale w rzeczywistości to raczej Druid) oraz Wizard (czyli Czarodziej). Ponieważ początkowo wcielasz się w postać Jacka, mieszkańca naszego świata, będziesz musiał troszkę się postarać o to, by zostać „prawowitym" przedstawicielem danej profesji. Dlatego w pierwszym mieście napotkanym podczas wędrówki musisz przyłączyć się do któregoś z Zakonów. Nie ma co zaczynać ratować świata, nie będąc stuprocentowym rycerzem lub magiem. Po wybraniu profesji określasz, jaki kolor włosów, oczu, skóry, ubranek itp. będzie miała Twoja postać. Teraz możesz już ruszać w drogę.

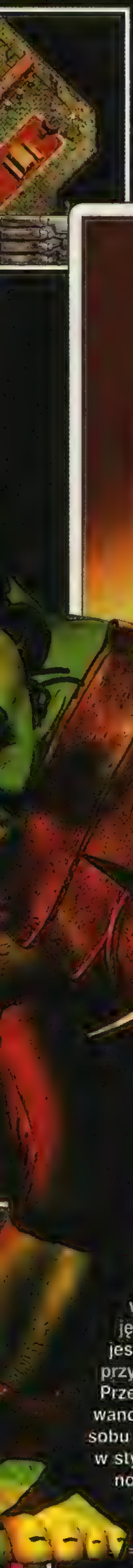
Postacie, które spotkasz podczas swej wędrówki, są raczej mało rozmowne. Najczęściej mówią coś o swojej profesji, a Ty możesz im na to odpowiedzieć tylko „Do widzenia" lub „Powtórz". Jedynie osoby zlecające zadania są trochę bardziej wygadane. Wspomniałem o zleceniach, więc może i o nich warto napisać parę słów. Misje z reguły ograniczają się do zleceń typu „Idź tam i tam, zrób porządek z tym i tym". Nie jest to jednak rażący problem i muszę przyznać, że w rozgrywce nie przeszkadza. Nasz bohater musi się wykazywać w swojej wędrówce dużą zręcznością, nie jest to bowiem RPG przypominające FALLOUT–a lub PLANESCAPE. Podczas wykonywania zadań nieraz przyjdzie unikać dziwacznych pułapek, przeskakiwać przeszkody i – oczywiście – zabijać niezliczone hordy potworów. Tych ostatnich jest naprawdę sporo i miłośnicy urozmaiconego bestiariusza będą zachwyceni. To samo tyczy się uzbrojenia, bo ubranek, pancerzy, mieczy i różdżek jest tu całe zatrzęsienie. Ekwipunek przedstawiony jest bardzo czytelnie, a każdy założony nowy ciuszek ma swoje odzwierciedlenie w wyglądzie naszego bohatera. Tak więc nie będzie tu takich problemów, że np. walczymy toporem, a postać dzierży w dłoni miecz. Należy także wspomnieć o tym, że w NOX-ie, jak w każdym szanującym się



Jak on gryzie chleb?

NOX

erpegu, mamy poziomy doświadczenia. Jest ich dostępnych dziesięć i zdobycie każdego kolejnego łączy się z bonusem w postaci nowego zaklęcia lub specjalnej umiejętności. Niestety, nie mamy wpływu na rozwój naszego bohatera, nawet w tak minimalnym stopniu jak w DIABLO. Trochę szkoda, ale obecnie jest to rzecz coraz częściej spotykana i trzeba ją chyba zaakceptować.



CO NOWEGO W KRAINIE NOX?

Na początku zastanawiałem się, do której kategorii klonów DIABLO zaliczać będziemy tym, że jesteśmy w stanie przesuwać wszystkie znajdujące się w grze przedmioty. Zwiększa to na pewno realizm rozgrywki, a z drugiej strony daje nowe możliwości taktyczne, nie spotykane do tej pory w tego typu grach. Wyobraźcie sobie, że uciekając przed stadkiem niesfornych szkieletów barykadujecie drzwi znajdującą się w danej lokacji solidną ławą. Prawda, że fajne?!

Jeżeli idzie o samą walkę, to jest ona toczona bardzo podobnie, jak w innych tego rodzaju grach (po prostu klikamy do upadłego na wrogu). Tak samo ma się sprawa czarów, chociaż niektóre z nich są całkiem ciekawe i jak dotąd rzadko gościły na ekranach komputerów.

Interfejs oraz wszelkie inne okna postaci są łatwo dostępne i pozwalają na szybki dostęp do każdej potrzebnej rzeczy. Trzeba też wspomnieć, że NOX oprócz gry dla pojedynczego gracza oferuje również rozbudowany tryb wieloosobowy. Tak więc każdy, kto lubi pograć z kolegami, będzie zadowolony.

PIĘKNO ŚWIATA

Na duże brawa zasłużyli przygotowujący NOX-a graficy. Wszystko jest tu dokładnie wykonane, a całość wygląda przejrzyście i czytelnie – każdy element otoczenia opracowano bardzo szczegółowo. Postać naszego bohatera dobrze zanimowano i można powiedzieć, że jest ładna. W grze trafimy do wielu różnorodnych lokacji, które różnią się od siebie znacznie i są naprawdę interesujące. Chcąc, by NOX był grą efektowną, twórcy zastosowali bardzo żywą paletę kolorów. Chyba jednak zbytnio skupili się na efektach pirotechnicznych (magicznych), gdyż wszelkie zaklęcia (lub np. przejścia na następny poziom doświadczenia) są przedstawiane przesadnie kolorowo – w ogóle zbyt dużo w tym fajerwerków. Mimo to należy jednak przyznać, że oprawa graficzna jest na bardzo wysokim poziomie. Podczas rozgrywki towarzyszą nam wszelkiej maści dźwięki; muzyka i odgłosy są przyzwoite, aczkolwiek mnie nie zwaliły z nóg. Zresztą, jeśli chodzi o oprawę audio, to jest ona trochę nierówna. Raz sample są naprawdę dobre, a innym razem nie da się ich słuchać. Ogólnie rzecz biorąc, cała oprawa audiowizualna jest poprawna i większości z Was powinna przypaść do gustu.

Podsumowując, muszę przyznać, że NOX jest pozycją bardzo dobrą. Może nie jest to pretendent do miana hitu tego roku, ale to naprawdę rzetelna produkcja, która powinna zadowolić większość miłośników RPG. Można też powiedzieć, że zastosowanie kilku nowych rozwiązań, takich jak „true vision", powinno wnieść trochę świeżego powietrza w zatęchłe już nieco standardy gatunku. Do tego dochodzą różnorodne sposoby ukończenia gry, w zależności od wybranej profesji. Nic więc dziwnego, że znajdujące się na rynku inne klony DIABLO chwilowo nie mają zbyt wielkich szans na przetrwanie. Uważam, że każdy szanujący się miłośnik RPG powinien zagrać w tę pozycję i myślę, że każdy, kto spróbuje swych sił w krainie Nox, będzie zadowolony. A fani DIABLO – w swoim smutnym już wyczekiwaniu – będą mieli czym się zająć...

Kynes

Westwood

www.westwood.com/games/nox/index.html

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Tak się jednak, niestety, składa, że w praktyce masz tu niewiele do powiedzenia – wszyscy jesteśmy pionkami w boskiej partii szachów. O co chodzi? To proste – niejaka Atena, bogini wojny i mądrości, założyła się z niejakim Posejdonem, również bogiem, a do udowodnienia swych racji wybrała grupkę śmiertelników. Jak to w takich przypadkach bywa, grasz o najwyższą stawkę: jeśli pomyślnie przejdziesz wszystkie próby, wobec których postawią Cię Nieśmiertelni, zostaniesz zaliczony w poczet bogów. Zasiądziesz wraz z nimi na Olimpie, pociągając nektar i pojadając ambrozję (to obowiązkowe pożywienie boskich istot – ciekawe, czy nie mają już ochoty na coś innego?). Ponieważ jednak wszędzie aż roi się od niebezpieczeństw, a przeciwnicy tylko czyhają na kolejne łupy, musisz zebrać grupę odważnych wojowników (im waleczniejszych, tym lepiej) i ruszyć na spotkanie przeznaczenia, bez litości tępiąc wszystkie czerwone kropki (znaczy się – wrogów), jakie tylko pojawią się na podręcznej mapie taktycznej:)

PECUNIA NON OLET

Jeśli czytaliście już zapowiedź INVICTUS–a w poprzednim numerze, to wiecie, że to mieszanka erpega, strategii i RTS–a, a fabuła tego koktajlu osadzona jest w realiach starożytnej Grecji. No tak, i tu problemu pojawia się głębia, gdyż owe „realia" potraktowane są, szczerze mówiąc, dość dowolnie. Producent (skądinąd zacny i wielce zasłużony dla branży INTERPLAY) zarzeka się, że w opracowywaniu INVICTUS–a brał udział sztab specjalizujących się w starożytnych czasach historyków. Lecz prawdę

powiedziawszy, nie sądzę, że było to konieczne. Informacje historyczne zawarte w tej grze zamykają się na poziomie obowiązującym w szkole podstawowej. Moim zdaniem nie jest to wielka wada, a wręcz przeciwnie – ciężkie, obszerne, niestrawne wykłady, mające zamaskować miałkość fabuły, to domena wcale licznych gier odwołujących się do historii. Gracz ze zniecierpliwieniem „eskejpuje" i przewija te wszystkie dyrdymały, czekając, kiedy wreszcie zacznie się AKCJA! Jak już powiedziałem, autorzy INVICTUS–a uniknęli takiego przegięcia. Fabuła ma lekko historyczny posmak, akurat na tyle, byśmy wczuli się w akcję i mogli zajarzyć klimat rozwijających się wydarzeń. A te galopują naprawdę szybko, gdyż wredni Raiderzy (znaczy się – przeciwnicy) zagrażają ze wszystkich stron i coraz to nowe krainy (pseudo)starożytnej Grecji rozpaczliwie wyglądają naszej pomocy. Na samym początku rozgrywki musimy wybrać do naszej (miejmy nadzieję zwycięskiej) drużyny dwóch bohaterów; do dyspozycji mamy dziesięciu herosów, wśród których znajdują się tak znane postacie, jak Achilles, Herkules czy Perseusz. Każdy z nich posiada pewną specjalną umiejętność, np. wywoływanie trzęsień ziemi czy zsyłanie deszczu strzał na okolicę (pamiętaj jednak, by w takiej sytuacji Twoje wojska były daleko od miejsca akcji, gdyż im również się dostanie!). Nasi herosi mogą również wykorzystywać specjalne przedmioty, takie jak np. złote jabłka (leczące obrażenia) lub artefakty dodające „God Points" (którymi z kolei „płaci się" za wykorzystywanie zdolności specjalnych). W INVICTUS–ie jest też sporo elementów charakterystycznych dla gier RPG, ale hardcore'owi fani serii MIGHT & MAGIC czy BALDUR'S GATE niech nie zacierają jeszcze rąk z radości. Owszem, postacie mają tu po kilka cech, ale zapomnijmy o rozkosznym grzebaniu we współczynnikach – po prostu płacisz kasę i koleś lepiej walczy. Nie zapominajmy, że INVICTUS jest RTS–em – to gra z elementami RPG, ale jednak nastawiona na szybką, konkretną akcję. Na początku misji otrzymujemy informacje o aktualnym zadaniu, a potem hajda! Na każdej planszy natkniemy się na wielu Bohaterów Niezależnych – z niektórymi można pohandlować („Komu, komu, bo idę do domu!"), z innymi tylko pogadać, a jeszcze inni tylko krzyczą i narzekają. Mnie najbardziej rozbawiła panienka, krzycząca (w wolnym tłumaczeniu): „No co tak stoisz bezczynnie?! IDŹ I ZABIJ KOGOŚ!". Na osobną pochwałę zasługuje tutorial, prosty i zwięzły, a jednocześnie świetnie odegrany przez podkładających głos aktorów – to wręcz małe słuchowisko!

NEC HERCULES CONTRA PLURES

Wróćmy jednak do tematu: po wyborze bohaterów możemy przystąpić do... zakupu wojska. Na początku są to zwykli łucznicy, piechota czy kawaleria, ale wkrótce do naszych szeregów dołączą różne mityczne stworzenia, takie jak np. centaury czy gorgony. Co ciekawe, drużynka ta towarzyszy nam we wszystkich kolejnych misjach – koniec ze schematem: „nowe zadanie – nowe budowanie"! A ponieważ wraz z kolejnymi misjami wartość bojowa jednostek wzrasta, trzeba bardzo uważać, żeby ich nie stracić. Wtedy, niestety, trzeba poświęcić sporo kasy na właściwe wyszkolenie nowego rekruta. Brak tutaj regulowanego tempa rozgrywki, dlatego też musisz podejmować naprawdę błyskawiczne decyzje, a taktyczna pomyłka skutkuje niepowodzeniem misji. Na szczęście możesz dowolnie podzielić swoje

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Bogowie są znudzeni i chcą rozrywki, odpoczynku od swych problemów. Najwyższa pora, by śmiertelnicy pokazali, na co ich stać. Tak się składa, że wodzem tej bandy straceńców, mających zaszczyt wykazać się honorem i walecznością, zostałeś właśnie Ty!

siły i zaznaczać poszczególne grupy skrótem z klawiatury, co oszczędza pracowitego wydzielania poszczególnych jednostek. Podczas gdy jedna grupa zajmie się wrogami, druga np. odeskortuje sojusznika w bezpieczne miejsce. To bardzo wygodne rozwiązanie, które przydaje się w prawie każdej misji. Innym ciekawym pomysłem jest trójstopniowe określanie brawury i agresji jednostek (opcje „Bravery" i „Agression"). Zależnie od podjętej decyzji nasze wojska mogą gonić na drugi koniec planszy za najmarniejszym nawet sołdatem lub – w drugą stronę – nawet nie bronić się w trakcie ataku przeciwnika! To kolejny element, który pomaga w wypracowaniu własnej strategii walki, a ze względu na niewielką ilość własnych sił taktyka „hurmą wpierjod!" jest w INVICTUS–ie – delikatnie mówiąc – niewskazana. Niestety, w całym tym pięknym obrazku jest też kilka elementów, które moim zdaniem można określić jako „niedopracowane". Jednym z nich jest np. zachowanie się gorgony. Otóż jednostka ta może na pewien czas „ukamienować" przeciwnika, dzięki czemu jest on nieruchomy i bezbronny. Ale co z tego, skoro moje wojska nawet nie reagują na rozkaz ataku i czekają bezczynnie, aż koleś „odtaje"...

GRAFICUM SUPERUM!

OK, nie będę już dłużej ściemniał – muszę przyznać, że zastosowany tutaj engine Quicksilver Solids naprawdę daje po gałach (w moim przypadku może dlatego, że INVICTUS był pierwszą gierką, jaką odpaliłem na nowym sprzęcie:) i ludzie z INTERPLAY–a mogą być naprawdę dumni! Pole walki można dowolnie zoomować, przekręcać i naginać, a gra światła i kolorów sprawia naprawdę niezłe wrażenie. Postacie odrobiono z wielką dbałością o szczegóły i to naprawdę widać na każdym kroku, zaś animacje specjalnych zdolności są po prostu cool (jak Herkules natęży się i walnie maczugą w ziemię, to...). Niestety, wszystkie te wspaniałości deczko kosztują. Producent ustalił wprawdzie minimalne wymagania na P266, ale bez 350 zabawa nie ma sensu, a i akcelerator nie byłby od rzeczy. Cóż, nowy engine ma swoje wymagania...

FINIS CORONAT OPUS

INVICTUS jest grą nieco dziwną. Dlaczego? Zgodnie z ostatnio panującą modą jest to swoisty mieszaniec, dziecko wielu ojców – w tym „erteesie" jest i trochę RPG (system awansu bohaterów), a nawet przygodówki (interakcja z NPC). Zatwardziali wyznawcy tych gatunków popatrzą na INVICTUS–a z nieufnością, ale zapewniam Was – warto się przełamać. W końcu nie od dziś wiadomo, że tajemnica sukcesu tkwi we właściwych proporcjach wszystkich składników, a ta zasada odnosi się zarówno do gier, jak i domowego sernika:)

Yossa

Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Podstawę wojsk starożytnej Grecji stanowili hoplici, czyli ciężkozbrojni piechurzy. Każdy z nich wyposażony był w ciężką włócznię, żelazny miecz, dużą tarczę, nagolenniki, skórzaną zbroję i tzw. pełny hełm, zakrywający policzki. Podstawowym szykiem bojowym była falanga, czyli wydłużona linia żołnierzy. Na początku starcia ciskano we wroga oszczepami, a potem falanga rzucała się do przodu, niszcząc zdziesiątkowanego przeciwnika. Grecy przez wiele stuleci byli panami Morza Śródziemnego, lecz musieli ustąpić wrogowi, który niepostrzeżenie wyrósł im pod bokiem – Imperium Rzymskiemu.

THEOCRACY to z dawna zapowiadany przeze mnie i przez Pejotla zwiastun dwóch nowoczesnych rozwiązań w zamierających grach strategicznych, łączący działania strategiczne z rozbudowanym RTS i elementami RPG (uczenie się i nabywanie doświadczenia)

Nasi węgierscy bratankowie z działającej od 1995 r. firmy PHILOS LABORATORIES dokonali bardzo udanej kompilacji gatunków, łącząc typowy RTS w warstwie taktycznej gry – czyli wydarzenia dziejące się w danej prowincji – z typową grą ekonomiczno–marketingową w warstwie strategicznej. Ciekawe rozwiązania szczegółowe (np. wygodne i intuicyjne sterowanie), niezły engine i bogata grafika tworzą udane tło dla inwencji strategicznej. Wciela się on we władcę jednego z plemion indiańskich, zamieszkujących obszar od Doliny Meksyku po Półwysep Jukatan (Mezoameryka). Teren ten był ojczyzną tak znamienitych ludów, jak m.in. Olmekowie, Toltekowie, Majowie czy na koniec Mexica (zwani, ponoć niesłusznie, Aztekami). Wiele z nich stworzyło wspaniałe kultury, posługujące się skomplikowanym kalendarzem, tworzące wyszukane dzieła sztuki i budujące ogromne miasta, jednak ich blask przygasł na długo przed przybyciem Hiszpanów do tej części Ameryki. Jedynymi, którzy mogli się przeciwstawić najeźdźcom, byli wojowniczy Mexicowie. I właśnie we władcę tego plemienia wciela się gracz.

PIĘKNA AMERYKA

Cała gra została podzielona na trzy części. Pierwszą stanowi zbiór filmików, które są zwykłym tutorialem, ukazującym najważniejsze aspekty gry. Obok wyczerpującego helpu jest to wystarczająca dawka wiedzy dla każdego początkującego gracza. W dodatku polski wydawca pracuje właśnie nad rodzimą wersją tej gry, co w dużym stopniu ułatwi przyswojenie reguł rozgrywki. Kolejna część gry to Chronicles, czyli 8 minikampanii, w których gracz musi wykonać postawione przed nim zadanie – pokonać wroga, postawić piramidę, odbudować imperium itp. Przygotowują one zawodnika do ostatecznej rozgrywki, jaką jest „prawdziwa" kampania, nazwana PROPHECY. Nazwa ta – („Proroctwo") być może nawiązuje do legendy starożytnego władcy tolteckiego – Quetzalcoatla, który, skazany w X wieku n.e. na wygnanie z ojczyzny, zapowiedział swój powrót. Zamiast niego jednak przybyli Hiszpanie (wzięci na początku za powracającego władcę) i tak zakończyła się historia tej części indiańskiej Ameryki.

Schemat gry nie jest zbyt skomplikowany. Gracz zarządza prowincjami, w których musi zbalansować produkcję żywności i surowców, stawia odpowiednie budynki rozwijające cywilizację, siły zbrojne i produkcję, a wszystko po to, by wystawić i wyżywić (tak, tak – przy niedostatecznej ilości jadła żołnierze tracą ochotę do walki) potężną armię wojowników. Ma ona za zadanie nie tylko chronić prowincje gracza, ale także zdobywać nowe.

PROWINCJE

Na ogólnej mapie indiańskiego świata widać liczne obszary, zwane prowincjami. Jeżeli tylko takowa jest nasza, to prawy klik przenosi nas do mapy taktycznej terenu, którą możemy podziwiać w trzech rzutach zoomu. Warto polubić środkowy rzut, ponieważ stwarza on najlepsze warunki do pełnego oglądu. Sterowanie w grze jest znakomite, co widać szczególnie na mapie taktycznej obszaru. Podstawową wartością w THEOCRACY są niewolnicy (?). Z nich możemy stworzyć, dzięki procesowi szkolenia, każdego specjalistę i żołnierza. Przeciwnie jednak niż w typowych RTS–ach nie kupujemy tu niewolników lub gotowych fachowców w budowlach. Otóż co roku w danej prowincji przybywa nam odpowiednia do zaludnienia grupa nowych niewolników, którzy sami z siebie nie mają możliwości budowania domów czy przekształcania się w cokolwiek – są tylko materiałem ludzkim, pomocnym we wszelkim działaniu. Przykład? Powiedzmy, że chcemy coś zbudować. Wyszukujemy menu budowli, wybieramy budynek i wyznaczamy dla niego miejsce. Teraz możemy skierować do jego stawiania odpowiednią liczbę niewolników lub kamieniarzy. Na przykładzie budynków produkcyjnych jeszcze lepiej widać nową jakość w zasadach wykorzystania zasobów ludzkich. Nie musimy przydzielać ludzi do poszczególnych farm czy kamieniołomów, bo możemy przecież zapomnieć o jakiejś budowli. Po prostu klikamy na farmę i przydzielamy jej niewolników lub rolników (o ile są dostępni), a oni już sami znajdą drogę i rozpoczną produkcję. Te proste zasady ułatwiają nam podstawową rzecz – skupienie się na zarządzaniu gospodarką prowincji. Musimy wytwarzać żywność (zboże, mięso, ryby), wydobywać surowce (złoto, jadeit, kamień), dbać o zdrowie mieszkańców (szpitale), szkolić specjalistów (szkoły), ćwiczyć żołnierzy i kapłanów (koszary i świątynie) itd. Roboty jest co niemiara, a gdy jeszcze dziwnym trafem posiadamy kilkanaście prowincji, to nasz mózg urobi się po uszy, mimo że gra dysponuje pomocną w rozkazodawstwie opcją pauzy (jak każdy RTS nowej ery). Jednak i tu zastosowano świetne, dobrze działające rozwiązanie. Jest nim gubernator, powoływany do życia w prowincji, w której wybudujemy pałac. Przeciwnie niż w innych grach, możemy w pełni zaufać gubernatorowi, który zadba o równowagę w gospodarce zgodnie z zadanymi mu priorytetami rozdziału siły roboczej, a nie naprodukuje głupot i ściągnie na nas klęskę głodu. Szczególnie godny polecenia jest ten patent w prowincjach znajdujących się wewnątrz naszego imperium, których jedynym zadaniem jest dostarczanie żywności i surowców.

HANDEL I DYPLOMACJA

Z tych „tylnych" prowincji będziemy ciągnąć zaopatrzenie karawanami tragarzy i lam (to takie zwierzątko). Rzecz jest o tyle konieczna, że niektóre surowce występują tylko w obrębie kilku prowincji, tak więc wymiana ich jest niezbędna do prawidłowego funkcjonowania pozostałych regionów. Specyfiką THEOCRACY jest to, że nie przemieszczamy ludzi i towarów wprost z jednej planszy taktycznej na drugą – najpierw należy ustalić miejsce na namioty podróżne, a następnie skierować tam ludzi i lamy. Potem na mapie strategicznej określamy rodzaj towarów i wyznaczamy cel podróży, a następnie nasze działanie po dojściu do celu. W ten sposób przemieszcza się też armie wojowników. Wspominając o przemieszczaniu wojsk musimy pamiętać, że tak jak w każdej porządnej strategii, oprócz opcji walenia się drewnianymi mieczami przygotowano także dyplomację. Możemy więc zawierać sojusze, podporządkowywać siebie innym lub innych sobie, zwodząc wrogów i zyskując przyjaciół. Jest to szczególnie ważne w tej grze. Przecież każdy człowiek jeść musi, więc trudno byłoby

THEOCRACY

wyżywić kilkutysięczną armię stacjonującą na wszystkich granicach (autorzy zapewniają, że w grze może zaistnieć nawet do 50 000 ludzików).

WOJNA I KATASTROFA

Gdy nasze zabiegi dyplomatyczne nie będą już potrzebne lub się nam po prostu znudzą, nadchodzi czas bicia w bębny. Jeżeli uważamy, że mamy dostateczną ilość wojska, a w koszarach wystawiliśmy różnorodne formacje łuczników, mieczników, oszczepników czy przewodników jaguarów bojowych (sic!), to możemy przemieścić ich do namiotu podróżnego i zaatakować sąsiednią prowincję wroga. Walka wygląda dokładnie tak, jak w każdym poczciwym RTS-ie (w oglądzie i sterowaniu). Jest tu jednak drobna, acz zasadnicza różnica. W THEOCRACY można tworzyć przydatne formacje bojowe. Jeżeli zaznaczymy zgrupowanie wojowników, wśród których będzie mianowany przez nas dowódca, to utworzy się grupa, której można nadać odpowiedni szyk. Do wyboru mamy kilka standardowych opcji (klin, czworobok, linia, kolumna itp.), a dodatkowo możemy stworzyć cztery własne, oryginalne kompozycje. Powiem szczerze, że pierwszy raz widziałem w grze (no, może w AOE 2 już coś takiego było) poprawne zachowanie się składowych wojowników w szyku. Gdy oddział przechodzi przez wąską cieśninę, jego skrzydła załamują się i zostają w tyle, ale zaraz po wyjściu na czysty teren wszystko wraca na swoje miejsce. Podobnie jest wtedy, gdy nasi żołnierze spontanicznie rzucą się na wroga – po walce, skruszeni, wrócą do szeregu. Moim zdaniem to wyborne i bardzo starannie opracowane rozwiązanie. Komfort walki dodatkowo podnosi opcja „biegnięcia do walki" (migocząca ikona na listwie), która powoduje, że nie musimy już zaznaczać szyku czy żołnierzy myszką i sterować ich ręcznie – sami wiedzą, co robić. I gdy podbijemy już większość wrogich prowincji, a resztki przeciwników będą słabe jak jesienne liście, nagle pojawią się dziwne stwory, przybyłe na wielkich okrętach zza morza. I będą tam dziwne zwierzęta, stanowiące jedność z jeźdźcem, i huczące kije, i błyskające ogniem belki. Jeżeli nasza armia jest wystarczająco liczna, doświadczona, a dodatkowo wspierają ją czarownicy i machiny miotające, to być może uda się dojść do finału, gdy wódz Atlanów zamówi przez komórkę powietrzną taksówkę, by udać się do miasta przyszłości zbudowanego nie przez potomków holenderskich, niemieckich czy irlandzkich chłopów, ale synów orła, dumnych Czerwonoskórych.

HISTORIA POGNĘBIONA

THEOCRACY jawi się więc jako ciekawy przykład dobrze rozbudowanego RTS-u, uwzględniającego poprawki wszelkich niedomagań swych poprzedników. Poza poprawnością mechanizmu gry, rozwiązań interfejsu i schematu rozgrywki ciekawe jest także tło historyczne, które swą egzotyką i tajemniczością z pewnością przyciągnie wielu graczy. Warto jednak utrzeć w tym miejscu nosa autorom tej świetnej gry, którzy przesadzili z reklamą historyczności pomysłu. Teokracja to ustrój państwowy, w którym władzę sprawują kaplani. Pojęcie to posłużyło za tytuł, ale jak nie ma on nic wspólnego ani z ustrojem państwa, występującym w grze, ani z rzeczywistością imperium Mexiców, tak i cała gra luźno zahacza o historię ludów Doliny Meksyku. Pominąć należy tak oczywiste bzdety, jak lamy (zwierzęta występujące w Peru) czy też machiny miotające (pierwotnie gra miała być o Grekach). Bardziej urzekające są brednie na temat systemu społecznego. Tak już bywa, że historia sama z siebie jest ciekawsza od wszelkich wymysłów, a zamiast odtworzyć pasjonujący porządek społeczny ludów Mezoameryki sprzedano nam jakieś bajki o niewolnikach. Owszem, bywali, ale trzon społeczeństwa stanowili kapłani, wojownicy, kupcy, rzemieślnicy, tragarze, rybacy, rolnicy, myśliwi. Szczególnie ciekawe możliwości dawało – w kontekście gry – szkolenie wojskowe i struktura armii. Wojsko składało się z masy ludności męskiej, przeszkolonej w okresie młodzieńczym i byle jak uzbrojonej. Wybrańcami byli natomiast zawodowi wojownicy, stale gotowi do walki, podczas gdy reszta po zakończonej kampanii wojennej wracała do swoich zajęć. Z kolei dzieci arystokracji należały do elitarnych zakonów rycerskich (Orłów i Jaguarów). Jak widać, to aż prosi się, o przelanie na ekran, jednak chyba zabrakło wyobraźni i chęci oderwania się od schematów. A może zwyciężyła komercja i chęć zdobycia konserwatywnych rynków Ameryki, przyzwyczajonych do klasycznych RTS-ów?

Berger

PHILOS LABORATORIES I ICH GRA

Firma PHILOS powstała w 1995 r. Wszystko, co się tyczy jej początków, jest sympatycznie zwyczajne i bliskie każdemu z nas. Nazwa firmy to skrót od filozofii, składowej nazwy kierunku studiów założyciela PHILOS. Człon LABORATORIES został dodany w 1997 r., dla nadania całości komercyjnego brzmienia. Z kolei symbol firmy (małpka) to dzieło Piotra Szucsi, szefa działu grafiki, który tworząc dla gry animowane kawałki stworzył małpkę na statuetce i... zakochał się w swym dziele (z braku lepszych projektów PHILOS ma do dziś sympatyczną małpkę w herbie). W 1997 r. sześciu ludzi (z czasem grupa tworząca firmę rozrosła się do 28 osób) rozpoczęło prace nad grą THEOCRACY. Pierwszą myślą było połączenie w jedno dwóch hitów – CIVILIZATION oraz COMMAND & CONQUER. Chodziło o stworzenie gry, w której gracz budowałby imperium, a jednocześnie mógł mieć wgląd w działania pojedynczego członka społeczności. Dodatkowo chodziło o to, by działania na kolejnych mapach taktycznych były ze sobą ściśle powiązane, a nie abstrakcyjne. Gdy do tego pomysłu dodano aztecką oprawę (chodziło o rynkową oryginalność, chociaż pierwotnie myślano o odtworzeniu starożytnej Grecji), projekt był gotowy. Takie były początki, a efekt finalny możecie zobaczyć sami, kupując grę.

UbiSoft
www.ubisoft.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Prawdziwi mistrzowie świata w kategorii komputerowej edycji wyścigów Formuły 1 nie pozwolili zepchnąć się w niebyt i powracają w naprawdę wielkim stylu. Grą GRAND PRIX WORLD firma MICROPROSE wbija ostatni gwóźdź do trumny swej konkurencji!!!

Wyścigi Formuły 1 to jeden z najdroższych sportów, a pieniądze liczy się tu na dziesiątki milionów dolarów. Jednocześnie jest to najbardziej chyba widowiskowa dyscyplina sportów motorowych. Na świecie istnieją setki jej fanklubów, do których zapisane są tysiące osób, a nie zrzeszonych miłośników są miliony. Oczywiście zwykle najwięcej kibiców F1 jest w tych krajach, w których rozgrywają się zawody, lub w tych, które są tam reprezentowane (przez samochody lub kierowców). Rozkochani w tej dyscyplinie Polacy muszą, niestety, obejść się smakiem. Z tego co wiem, w najbliższej przyszłości raczej nie ma co liczyć na to, by jakiś polski kierowca wystartował w barwach którejkolwiek ze stajni wystawiających swoje wozy w F1 (choć podobno mamy jeden talent na skalę światową). Tym bardziej możemy zapomnieć o tym, by w naszym kraju zbudowano tor Formuły 1. Prawdziwym pasjonatom pozostają tylko dwa wyjścia: albo biernie przyglądać się zawodom w telewizji (i to też nie w publicznej, tylko jakiejś niemieckiej lub w kodowanej), albo czynnie wziąć udział w zawodach, a to dzięki... komputerowej magii. Gdy już zdecydujecie się na tę drugą opcję, upewnijcie się, że sięgacie po produkt MICROPROSE, niekwestionowanego lidera „wyścigówek".

O CO CHODZI?

Pierwszym tytułem, który wstrząsnął światowym rynkiem gier komputerowych, było wydane kilka ładnych lat temu F1 GRAND PRIX 2. Była to klasyczna wyścigówka, w której gracz wcielał się w postać kierowcy jeżdżącego dla wybranego teamu. Stopień zaawansowania użytych tam technologii (wyraźnie wyprzedzających swoją epokę) sprawił, że gra ta stała się czymś wyjątkowym. Teraz MICROPROSE zadało konkurencji kolejny cios, wydając GRAND PRIX WORLD – grę, której fabuła również dotyczy Formuły 1, choć widzianej z drugiej strony, od „zaplecza". Gracz zostaje tutaj obarczony wszystkimi sprawami dotyczącymi działalności danego teamu... poza samym ściganiem się na torze. W jego gestii pozostają więc kluczowe decyzje dotyczące strategii zespołu, a jak powszechnie wiadomo, dobre przygotowanie do sezonu (tak finansowe, jak i technologiczne) to warunek sukcesu. Jeszcze chyba nie zdarzyło się w historii Formuły 1 (a już na pewno nie w ostatnich latach), aby jakiś słaby, dysponujący niewielkimi zasobami finansowymi i przestarzałą technologią zespół zdobył mistrzowskie laury. Z drugiej strony nie uniemożliwia to uczestnictwa w zawodach – każdy, najdrobniejszy nawet sukces (np. zdobycie punktowanego miejsca) przyciąga inwestorów, a to z kolei uruchamia maszynerię wdrażania nowych technologii, aby w przyszłości...

Mówiąc krótko, mamy tu do czynienia z klasycznym menadżerem Formuły 1, a więc z grą, która nie należy do łatwych. Masa dostępnych opcji i ustawień, niewątpliwie cieszących prawdziwych wyjadaczy, może jednak przytłoczyć każdego statystycznego gracza (no cóż, takie są realia). „Profesorowie" z MICROPROSE pomyśleli i o tym, udostępniając w GRAND PRIX WORLD opcję informująca o (niemal?) wszystkich aspektach Formuły 1. Dzięki niej możemy dowiedzieć się sporo ciekawych rzeczy, m.in. na temat: wyścigów, zespołów, samochodów, ich setupu, finansów, sponsorów itp.

Owo kompendium wiedzy przedstawia sprawy takimi, jakimi są w istocie, a na dodatek ujmuje to prostym w zrozumienia języku, dzięki czemu gra stanowi dobry podręcznik dla przyszłych menadżerów. Po przeczytaniu zamieszczonych tekstów co bardziej pojętni, nawet bez uprzedniej styczności z F1, będą mogli śmiało brnąć dalej (rzecz jasna ci, co uprzednio zetknęli się z tą dyscypliną, mają o niebo łatwiej).

NA KANALE

Gracz, jako fachowiec światowej klasy (jak to miło być rozrywanym przez wszystkich:), może zdecydować, w którym z zespołów zechce zrealizować swój potencjał. Akcja gry dotyczy sezonu 1998, i to – wbrew pozorom – jest bardzo ważna informacja. Otóż wszystkie zawarte tu dane statystyczne odpowiadają prawdziwej sytuacji, jaka miała wtedy miejsce. Składy zespołów, dostępna technologia, budżet oraz lista sponsorów ściśle odpowiadają realiom tamtych dni. Również cele stawiane przed każdym z teamów odpowiadają pozycji zajmowanej przez nie w roku 1998. I tak np. Ferrari, mające w swoich szeregach takiego mistrza kierownicy, jak Michael Schumacher, będzie starało się zdobyć upragnione mistrzostwo F1 w kategorii konstruktorów, a w przypadku Arrowsa sponsorzy będą zadowoleni, gdy przez cały sezon wszystkim jego kierowcom uda się zdobyć w sumie jakieś 10 punktów. To właśnie wedle tych kategorii gracz będzie rozliczany po zakończeniu każdego sezonu, i o ile spełni pokładane w nim nadzieje, to utrzyma swą „posadę". Do niego też należy decyzja, czy od razu będzie chciał walczyć o najwyższe trofea, prowadząc jednego z „potentatów branży", czy zechce zbierać doświadczenie startując w mniej znanych barwach.

Po dokonaniu tego wyboru przyjdzie trochę „ubrudzić" rączki, zacznie się bowiem faza przygotowań do nowego sezonu Formuły 1. Wyjaśnienie spraw dotyczących finansów to pierwsze zadanie, jakie czeka gracza. Kluczowym zagadnieniem są negocjacje umów ze sponsorami i kierowcami. Dopiero gdy budżet zostanie ostatecznie ustalony, będzie można na spokojnie zająć się samym sprzętem. Ta opcja jest rozbudowana do maksimum, zaś autorzy nie zapomnieli o żadnym istotnym elemencie. Mając pod ręką pewną liczbę fachowców (a może przede wszystkim określoną ilość pieniędzy), musimy tak podzielić te zasoby, aby konstruowano i testowano nowe technologie, a jednocześnie nie zapominano o sprawach bieżących. Najfajniejszy w tym wszystkim jest fakt, że to gracz decyduje, co jest w danym momencie najważniejsze, a co mniej istotne. Swoimi zasobami możemy dysponować zupełnie dowolnie, przeznaczając je na różne dziedziny działalności. Możemy patrzeć przyszłościowo i kłaść nacisk na wynajdywanie nowych rozwiązań, albo też bardzo krótkowzrocznie i dbać tylko o bieżący stan sprzętu. Olbrzymie rozmiary tej opcji sprawiają, że na jej poznanie trzeba przeznaczyć bardzo dużo czasu – a pomyślcie tylko, ile zajmuje wypracowanie sobie jakiejś skutecznej taktyki postępowania (o ile taka uniwersalna droga w ogóle istnieje)...

NA TORZE

Mamy już wybrany zespół, przygotowane zaplecze... i co dalej? Czas zabrać się za strategię

GRAND PRIX WORLD

na najbliższy wyścig: trzeba ustalić, który z kierowców będzie liderem w zespole (tradycyjnie w takich przypadkach drugi kierowca musi przepuścić przed siebie kolegę z teamu – z drugiej strony, wg oficjalnych zasad, w F1 jest to niedozwolone), określić plan wizyt w pit-stopie, dopasować parametry techniczne do charakterystyki danej trasy (np. zmienić kąt tylnego spojlera), dobrać do panujących warunków atmosferycznych odpowiednie ogumienie etc. Gdy już się uporamy z tymi ustawieniami, pozostaje już tylko czekać na zielone światło i... w drogę. No, brzmi to może zbyt prosto, bo w rzeczywistości nie zostajemy pozbawieni kontroli nad wydarzeniami podczas wyścigu. Przez cały czas jego trwania musimy nadzorować pracę należących do naszego teamu maszyn oraz jazdę kierowców. W razie potrzeby w dowolnej chwili możemy wysłać wiadomość – a raczej polecenie – do każdego z nich. Możemy nakazać kierowcy np. przedwczesny (na innym okrążeniu, niż to było założone przed wyścigiem) zjazd do boksu, w razie jakiejś awarii, lub – gdy po prostu tak zdecydujemy – kazać mu jechać na granicy wypadnięcia z toru, blokować rywali czy wyprzedzać za wszelką cenę. Wygląda to rzeczywiście imponująco, ale ważniejszy jest fakt, że sprawdza się w grze. Często agresywna jazda daje zaskakująco dobre rezultaty. Trzeba jednak pamiętać, żeby nie przesadzić z brawurą, bo na dłuższą metę grozi to wypadnięciem z trasy lub awarią techniczną, co w obu wypadkach jest równoznaczne z nieukończeniem wyścigu. Z drugiej strony, będąc na prowadzeniu, z niepodważalną przewagą nad rywalami, możemy sobie pozwolić na bardzo ostrożną jazdę i zmniejszenie ryzyka wypadnięcia z gry.

Generalnie, jeśli chodzi o kontrolę nad kierowcami podczas wyścigu, całość wypada bardzo, bardzo dobrze, ale... Jest jedna rzecz, która mocno tu bruzdzi. Chodzi mi o tradycyjne w tego typu grach opcje przyspieszania czasu. W momencie, gdy zdecydujemy się z niej skorzystać, w sposób nieodwracalny tracimy kontakt z naszymi zawodnikami i od tej pory zdajemy się tylko na komputer. Dla mnie jest to kompletne nieporozumienie, które dość istotnie wpływa na odbiór gry.

W SKLEPIE

GRAND PRIX WORLD jest, ze względu na gatunek, grą przeznaczoną dla bardzo wąskiego grona odbiorców. Nie dość, że muszą oni lubić Formułę 1, to dodatkowo powinni gustować w menadżerach. Jeśli ktoś nie spełnia obu tych warunków, to podchodzenie do tego tytułu nie ma sensu. Wybór musi być świadomy, bo jeśli nie lubisz przerzucać dziesiątków ekranów opcji i ustawień bądź po prostu nie interesuje Cię poruszana tu tematyka, to nie znajdziesz w GPW niczego, co warte byłoby Twych pieniędzy. Jeśli jednak należysz do grona potencjalnych nabywców tej gry, to mogę Cię zapewnić, że nie będziesz zawiedziony. Przyjemna, przejrzysta oprawa graficzna, poparta dobrym przygotowaniem merytorycznym, ustawia tu poprzeczkę na poziomie nie do pokonania przez konkurencję (przynajmniej na razie;).

TEG

Microprose
www.microprose.com
DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Mimo próśb strategów z całego świata firma FIRAXIS GAMES nie wydała żadnej gry, której akcja dotyczy XVIII wieku czy z okresu dominacji Napoleona. Nie doczekamy się też kolorowych starć z czasów wojny francusko–pruskiej 1870/71 czy też przepięknych batalii średniowiecznych lub starożytnych. Nie! Chcąc zapobiec ewentualnemu oszałamiającemu powodzeniu rodzącej się serii i rozwiązań w niej zastosowanych, wydano nową grę o bitwie nad Antietam.

ANTIETAM – BITWA

Bitwa nad Antietam rozegrała się w dniach 16–17 września 1862 r. Była szczególnym starciem w wojnie secesyjnej, ponieważ w niej właśnie, w ciągu jednego dnia – 17 września – poległo więcej ludzi niż w całej dotychczasowej historii USA (Konfederaci stracili ponad 13 000 żołnierzy, Unia około 15 000). Była to też bitwa szczególna pod jeszcze jednym względem – rozegrała się w efekcie błędnego mniemania o liczebności Konfederatów, powziętego przez wodza Unii, gen. McClellana. Dlatego też nad potokiem Antietam potykało się 85 000 żołnierzy Unii z... 26 000 żołnierzy Konfederatów (na koniec dnia na pole bitwy dotarło jeszcze nieco wojsk Konfederatów gen. Hilla). Sprawa wygląda nieco lepiej, gdy okaże się, że pułki Unii, niekiedy tak liczne jak brygady Konfederatów, w znakomitej większości składały się z „zielonych" żołnierzy, którzy wycofywali się już po kilku salwach wroga. Stwarzało to pewną szansę na zróżnicowanie jakości wojsk w grze, niestety, nie wykorzystaną przez autorów. W rozgrywce nie znajdujemy tak wyraźnych różnic między przeciwnikami, jak można to znaleźć w opisach bitwy. Efekt różnicy jakości niszczy w dodatku przewaga liczebna, pozwalająca przy większych pułkach po stronie Unii na flankowanie wojsk Konfederacji i zmuszanie ich do szybszego wycofania. I wtedy nici z lepszej jakości wojsk!

ANTIETAM – HISTORIA

Bitwa nad Antietam była wielką szansą Unii, a wojna secesyjna mogła zakończyć się właśnie na polach w pobliżu Sharpsburga. Nigdy dysproporcja pomiędzy siłami przeciwników nie była tak wielka, ale, na szczęście dla Konfederacji, na czele wojsk Unii stał gen. McClellan, postać znana z niebywałej opieszałości, ostrożności i przeceniania sił przeciwnika. Po nieudanej kampanii przyszły liczne zmiany dowódców w wojskach Unii i klęska gen. Pope'a, dowódcy armii Wirginii (Unia), który został rozgromiony na polach poprzedniej bitwy nad Bull Run. Niemała w tym zresztą zasługa wielce mu niechętnego gen. McClellana. Jednak ten ostatni utrzymał się w służbie, ponieważ miał jedną znakomitą zaletę: szybko i sprawnie organizował nowe oddziały, a wojsko po prostu go uwielbiało. W dodatku niebiosa uśmiechnęły się do dowódcy Unii – 13 września znalazł on plany gen. Lee, owinięte wokół trzech cygar. Była to rzadka szansa rozbicia rozproszonego i nieprzygotowanego przeciwnika. Dowódca Konfederatów dowiedział się jednak od szpiegów o tym, że jego plan spalił na panewce. Dzięki niezwykłej opieszałości McClellana oraz sprawności i poświęceniu własnych straży tylnych gen. Lee zdołał zebrać poważne siły nad potokiem Antietam w pobliżu Sharpsburga. Dodatkowo liczył na posiłki maszerującego od strony Harpers Ferry gen. A.P. Hilla. Pierwsze starcia miały miejsce już 16 września, gdy dwa korpusy Unii sforsowały strumień i zajęły pozycje w lasach (EAST i NORTH WOODS). Przez cały 17 września 1862 r. od godziny 5.30 rano do 17.00 po południu trwały nieustanne natarcia Unii. Nie przyniosły one spodziewanych rezultatów. Rozpadł się XII Korpus, którego dowódca został śmiertelnie ranny, a IX Korpus gen. Burnside'a przez kilka godzin nie mógł przekroczyć kluczowego mostu, położonego na południowej flance, by wyjść na tyły nieprzyjaciela. Po dwóch dniach walki Konfederaci zachowali linię bojową, ale niektóre ich pułki liczyły już tylko 35 ludzi. Wojsko było zmęczone, Północ dysponowała jeszcze znacznymi siłami, dlatego, mimo braku nacisku ze strony wojsk Unii, gen. Lee zmuszony był wycofać się, rezygnując z planów zajęcia Waszyngtonu. Dla Unii stanowiło to sukces, ale tak naprawdę była to porażka. Dysponując planami działania nieprzyjaciela i blisko trzykrotną przewagą liczebną nie zdołano doprowadzić do otoczenia i zniszczenia głównych sił Konfederacji, a wtedy przecież prezydent Jefferson Davis nie miałby innego wyjścia, jak ogłosić kapitulację.

ANTIETAM – SYSTEM I NOWINKI

System gry w SMA! przypomina w znakomitej większości rozwiązania zastosowane w SMG!. Gracz dowodzi wojskami jednej ze stron, składającymi się głównie z piechoty i artylerii oraz nielicznej kawalerii. W zasadzie podstawowym poziomem dowodzenia jest brygada, składająca się z kilku regimentów (europejskie bataliony). Owszem, można dowodzić pojedynczym pułkiem, ale dotyczy to przede wszystkim sytuacji szczególnych oraz ważnych zadań, godnych sił wydzielonych. Pułk może formować rozmaite szyki (linia, tyraliera, kolumna) oraz wykonywać różne rozkazy szczególne (obrona, szarża, strzelanie salwami). Ciekawszy jest poziom brygady, którą można formować w linię pojedynczą, podwójną i różne szyki marszowe. Wszystkie formacje mogą się ponadto wycofywać, a także cofać ostrzeliwując się (te dwa rozkazy na poziomie brygady są istotnym novum w porównaniu z poprzednią grą). Przemieszczanie się po planszy jest banalne. Wybieramy dowódcę brygady, wyznaczamy kliknięciem myszki punkt docelowy jego ruchu (trzeba to ustawić w preferencjach), a następnie określamy szyk brygady, która rozmieszcza poszczególne regimenty wokół nowego punktu docelowego dowódcy. Oprócz tego można brygadę „skrę-

SID MEIER'S ANTIETAM

Sid Meier nie chce ani zarobić ani zaspokoić nienasyconych strategów. Druga gra z serii SM GETTYSBURG! jest dostępna wyłącznie przez Internet. Wydana skromnie, niedopracowana i niedostatecznie podrasowana, zaciekawi tylko amerykańskich graczy

cać" w miejscu (lub w ruchu) oraz zmieniać kierunek o 180 stopni. Szkoda, że w całej tej powodzi udogodnień, rozkazodawstwa i pięknego interfejsu (śliczny murek jako tło dla ikon) zapomniano o modyfikacji dowódców wyższego stopnia. Dowódcy dywizji i korpusów otrzymali teraz w grze tylko twarze (jako nowość) oraz możliwość wzywania artylerii w swoje pobliże. Poza tym nadają się wyłącznie do rozpoznania i odtwarzania zdemoralizowanych jednostek. Szkoda, że nic więcej się z nich nie da wykrzesać (no, może jeszcze podnoszą morale pobliskim jednostkom). Nie widać ich charakteru, ich planów i zamierzeń, a akurat nad Antietam miało to swoje znaczenie. I tu dochodzimy do słabości systemu, jaką ujawniła gra SMA!. Otóż nie jest tu dograny czas zdarzeń z czasem rzeczywistym. Wszystko dzieje się zbyt szybko, a to dlatego, że nie ma wyższych dowódców, którzy tracili czas na swe intelektualne fanaberie, ustawienia, uzupełnienia itp. Wychodzi to zwłaszcza w dużych scenariuszach.

ANTIETAM – W KONSTRUKCJI

W SMA! zmieniono najbardziej krytykowany element SMG! – nie ma tu już bitwy złożonej z kawałków scenariuszy. Gracz ma do dyspozycji, oprócz scenariusza losowego, 10 scenariuszy historycznych, 4 prawdopodobne, a także 3 całodniowe, łączące kilka scenariuszy podstawowych. Miejsce wielkiej bitwy zajęło 6 scenariuszy bitew (1 historyczna, 5 modyfikowanych), które obejmują całościowo starcie nad Antietam. I tu właśnie wychodzi słabość systemu. Wszystko dzieje się zbyt szybko, a gracz może osiągnąć więcej niż w rzeczywistości, ponieważ nie traci czasu. Notabene, gracze zaznajomieni z „Gettysburgiem" nie będą mieli problemu z wygrywaniem walk. SMA! nie jest tu żadnym wyzwaniem (przynajmniej po stronie Unii). Oprócz problemów z brakiem przerw spowodowanych głupotą dowódców, w grze pojawiają się znane już z SMG! kłopoty z artylerią oraz kawalerią. Artyleria, generalnie, ciągle jest za słaba na bliskie dystanse. Wprowadzono wprawdzie nową opcję ognia kartaczowego, ale sprowadzono ją do poziomu ognia salwowego w piechocie. I nadal nie widać oddziaływania baterii na nacierający na nią pułk piechoty. Jeszcze gorzej jest w przypadku kawalerii. O ile w „Gettysburgu" można było pominąć jej prawdziwe zachowanie, o tyle w SMA! wypadało przypomnieć szarże na białą broń i możliwość tworzenia linii na koniach. Tego brakuje, a kawaleria pozostaje narzędziem rozpoznania i denerwujących przeciwnika wypadów. Przy tej okazji warto wspomnieć, że wyeliminowany w kolejnych patchach do SMG! problem przechodzenia rozbitych oddziałów przez szyk przeciwnika na jego tyły powrócił w SMA! To już chyba tradycja na Zachodzie, bo błędy z CC2 usunięte patchem oraz w CC# powróciły w CC4. Może trochę szacunku dla graczy?!

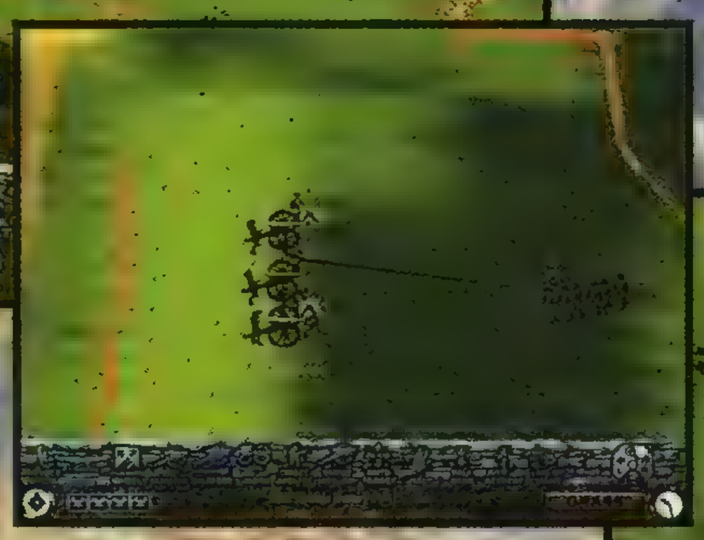
NIEBANALNE ANTIETAM

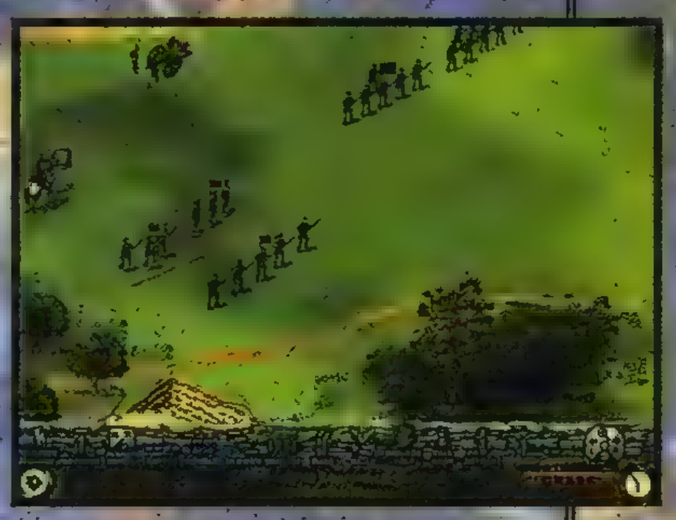
Poza drobnymi zmianami odnoszącymi się do sterowania (aaa... – okazało się, że wciskając F1 można ujrzeć mapę strategiczną planszy i że było to dostępne już od któregoś patcha w SMG!) oraz kosmetyką figurek (różne mundury, żuawi, Żelazna Brygada z zawiniętymi kapeluszami) gra zyskała też poważne wsparcie intelektualne, zawarte w całości na płycie. Oprócz przeniesienia na płytkę całości porad taktycznych Briana Reynoldsa (w SMG! dodanych do gry jako książeczka), wszystkie instrukcje przepisano do helpa. Dzięki temu gracz włączając grę ma cały czas pełnię wiedzy „na wyciągnięcie ręki". To jednak nie wszystko – pod przyciskiem F11 zaczarowano wybrane rozdziały z olbrzymiego, liczącego 1800 stron, dzieła Ezry Carmana o bitwie nad Antietam. W bitwie tej ów pan dowodził pułkiem 13th New Jersey Volunteers. Jego dzieło nigdy nie zostało wydane, a to z racji objętości. Teraz gracze mogą po raz pierwszy łyknąć z tego zdroju wiedzy. By jeszcze bardziej napaść ich żołądki (raczej głowy? – przyp. red.), pomieszczono na płytce obszerną bibliografię oraz szczegółowe wykazy jednostek obu stron, biorących udział w bitwie. Miód!

SALUT

SMA! to gra nowatorska, ale raczej z punktu widzenia filozofii wydawniczej i marketingowej – jest skierowana głównie do ograniczonego kręgu zdeklarowanych fanów serii, stąd też nie przejmowano się niezbyt atrakcyjną fabułą bitwy i niezbyt grywalną dysproporcją sił. A trzeba przyznać, że te dysproporcje, niezbyt duża przestrzeń oraz brak takiej legendy, jak w przypadku Gettysburga, odbierają SMA! znaczną liczbę potencjalnych nabywców. Pocieszające jest jedynie to, że sprytni ludkowie z Netu przerobią grę na coś ciekawszego, jak to miało miejsce z SMG!, czego efekty można znaleźć w sieci. Ale o tym m.in. za miesiąc, w dziale UWAGA STRATEGIA!

Berger





Firaxis Games Inc.
www.sidgames.com/antietam

DYSTRYBUTOR PL – INTERNET
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – W INTERNECIE
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

SUPERBIKE 2000

W ciągu ostatnich kilku miesięcy grupa gier wyścigowych, których tematem są jednoślady, mocno powiększyła swoje szeregi. Godny odnotowania jest fakt, iż większość tych tytułów była dobra lub bardzo dobra. Kontynuując tę słuszną tradycję EA SPORTS także wydała grę, za którą nie musi się wstydzić.

SUPERBIKE 2000 to sequel bardzo swego czasu popularnego SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP. W międzyczasie autorom udało się poprawić niektóre „zgrzytające" elementy i jednocześnie podrasować to, co było dobre. Jak zwykle firma wykupiła prawa do używania oryginalnych nazw zespołów i nazwisk jeżdżących dla nich kierowców. Wszystkie trzynaście torów przygotowano na bazie setek zdjęć i dziesiątków godzin taśmy filmowej, bo z założenia całość miała jak najwierniej odpowiadać rzeczywistości... Tak jest w istocie. Każdy, kto interesuje się tą dyscypliną sportu, z miejsca rozpozna znajome klimaty.

Bardzo ciekawie prezentuje się rozbudowane menu gry, a liczba dostępnych opcji bije na głowę całą konkurencję. Szczególnie bogato przedstawia się tryb „garażowy", w którym możemy ustawić m.in. sterowność, zawieszenie lub rodzaj opon. Cała masa opcji dotyczy także ustawień realizmu rozgrywki. W zależności od stopnia zaawansowania gracza możemy tutaj włączyć lub wyłączyć: pomoc w hamowaniu, przyspieszanie, ekstra hamulce, automatyczne przełożenia skrzyni biegów, automatyczną kontrolę nad ruchami kierowcy, ręczny setup motocykla i wiele, wiele innych.

Model jazdy został tak opracowany, aby w zabawie mogli wziąć udział zarówno początkujący, jak i zaawansowani. Przy włączeniu wszystkich opcji handicapu jazda nie ma właściwie nic wspólnego z rzeczywistością i gra zamienia się w zwykłą, prościutką zręcznościówkę. Dopiero po wyłączeniu wszystkich (lub większości) możliwości pomocniczych gra nabiera rumieńców i wtedy okazuje się, że prowadzenie motocykla nie jest sprawą prostą. Każdy zakręt to wielkie wyzwanie dla kierowcy – zbyt duża prędkość lub złe wychylenie kierowcy i już możemy szykować się na spotkanie z glebą! Dość dobrze wypada zróżnicowanie terenu jazdy. Tak jak można się było spodziewać, wyścigi po trawie i po asfalcie to dwie zupełnie inne sprawy; podobnie jest z jazdą w deszczu. Jedyne, do czego można by się przyczepić, to brak zauważalnej reakcji maszyny na piasek pobocza.

Niestety, gra ma kilka niedociągnięć. Jednym z nich jest kompletnie niedziałająca opcja „damagowania" motocykla. Próbowałem wszystkiego, żeby sprawdzić, jak to działa: przy 150 km/h wpadałem na bandę, ustawiałem się tak, żeby na prostej przeciwnik wpadł prosto na mnie (w jednym przypadku zostałem nawet przejechany), lecz wynik zawsze był negatywny. Zarówno kierowca, jak i motocykl wychodzili z tego bez szwanku. Podobnie jest z awariami silnika: próbowałem piłować go na maksymalnych obrotach, redukowałem biegi przy zawrotnych prędkościach i... nic – jak nowy. Ostatni minus jest raczej śmieszny niż przeszkadzający w grze; chodzi mianowicie o prędkość, do jakiej rozpędza się motocykl pchany przez kierowców – otóż raz udało mi się osiągnąć 120 km/h, zanim kierowca wskoczył na siodełko!

Oprawa graficzna to prawdziwa perełka – feeria kolorów, wysokie rozdzielczości, wielka dbałość o szczegóły i mnóstwo efektów specjalnych (znakomicie wypada odwzorowanie różnych warunków atmosferycznych). W swojej klasie jest to bez wątpienia najładniejsza gra. Również w samych superlatywach można się wypowiadać o animacji zawodników i motorów. Chyba nie było do tej pory gry, w której odnosiłoby się tak silne wrażenie, że wszystko, co dzieje się na ekranie, jest wprost żywcem wzięte z realnego świata. Gorzej wypada dźwięk, gdyż podczas wyścigu nie uświadczymy komentarza – no, chyba że zaliczymy jakąś wywrotkę. Szkoda, bo głos lektora dodałby większej dynamiki.

Ogólnie rzecz biorąc, SUPERBIKE 2000 to tytuł godny polecenia, chociaż nie jestem przekonany, czy jest lepszy niż GP500 (MICROPROSE), który aktualnie dzierży palmę pierwszeństwa wśród wyścigów motocyklowych. Te parę błędów, których nie ustrzegli się autorzy, raczej nie pozwala na detronizację dotychczasowego króla.

TEG

EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

EXTREME BIKER

Jak powszechnie wiadomo, faceci nigdy nie dorośleją. A to pobawią się żołnierzykami, a to poczytają komiksy, innym razem pooglądają kreskówki. Zawody motocrossowe to taka piaskownica dla dużych chłopców – podobnie jak w dzieciństwie mogą ubabrać się błotem, z tą drobną różnicą, że tym razem gonią na motorach. Dla tych, którzy mimo wszystko wolą mieć czyste ubrania i kochają jednoślady, firma SIERRA przygotowała grę EXTREME BIKER. Do dyspozycji mamy cztery tryby rozgrywki: Motocross, Supercross, Tournament i Freestyle. Zabawa w ramach pierwszych trzech opiera się na tych samych zasadach i polega na wygrywaniu kolejnych wyścigów. Różnicę, jaka dzieli je wszystkie, stanowią trasy, na których rozgrywane są zawody. Natomiast czwarty tryb jest nieco inny od pozostałych. Tutaj wygrywa nie ten, który dojedzie do mety pierwszy (bo takowej nie ma), ale ten, kto w określonym czasie zdobędzie największą liczbę punktów przyznawanych za wykonanie efektownych skoków. Oprócz tego w każdym z tych czterech trybów dostępna jest opcja „baja", która zmienia zasady gry i odtąd naszym celem jest zaliczenie w jak najkrótszym czasie określonej liczby punktów kontrolnych, rozsianych po całej mapie.

Wszystkie mapy, a jest ich kilkadziesiąt, doskonale pasują do klimatu gry. Tutaj nie ma mowy o nudnych, prostych odcinkach. Gracz bezustannie zaskakiwany jest śmiałymi kombinacjami zakrętów. Trasa raz wiedzie w górę, a raz w dół, i prawie nigdy po równi, a skocznie są nieodłącznym elementem każdej z nich. Dlatego też śmiało można powiedzieć, że gdyby nie te efektowne skoki, to gra straciłaby swój urok. Co prawda raczej trudno powiedzieć, że dostępne trasy mają cokolwiek wspólnego z rzeczywistością (nie należy się bowiem spodziewać, żeby w prawdziwym świecie kierowcy ścigali się dookoła czynnego wulkanu, omijając jak się da płynącą lawę), to jednak nie ma to żadnego negatywnego wpływu na grywalność. Wręcz przeciwnie – autorzy, wyzwoleni z więzów rzeczywistości, stworzyli o wiele ciekawsze i zarazem trudniejsze trasy.

Model jazdy wyraźnie kreowany jest na sposób zręcznościowy. Choć istnieje możliwość włączenia opcji „real play", to i tak rozgrywka o milę mija się z rzeczywistością. Stumetrowe skoki, upadki z wysokości 10 pięter, lądowanie bokiem na stromym zboczu i inne temu podobne sytuacje, zdarzające się w tej grze na każdym kroku, należy potraktować raczej z przymrużeniem oka (przynajmniej ja nie radzę nikomu tego ćwiczyć pod swoim blokiem!). Wszystko to jest bardzo szalone, ale zarazem efektowne i powinno przykuć gracza do monitora na długie godziny.

Graficznie EXTREME BIKER jest bez zarzutu, a tradycyjna już dla gier obsługa akceleratorów 3D mówi sama za siebie. Wysokie rozdzielczości, bogactwo kolorów, nienaganne tekstury i błyskotliwe efekty specjalne to wymóg konieczny w nowych grach. Pod względem sprawności enginie graficznego sprawa wygląda gorzej. Choć w dołączonej do gry instrukcji jako konfigurację minimalną wymienia się komputer z procesorem P233, to tak naprawdę bez 300 MHz raczej nie ma tutaj czego szukać (oczywiście przy założeniu, że posiadamy jakiś akcelerator, bo na software nie możemy w ogóle liczyć). Ścieżka dźwiękowa została dobrze dopasowana do klimatu rozgrywki, szybkie rytmy pobudzają krew w żyłach i podnoszą adrenalinę. Fajnie wygląda sprawa zróżnicowania odgłosów maszyn, a pojemność poszczególnych motorów możemy odróżnić na słuch!

EXTREME BIKER to, mówiąc krótko, gra ekstremalna, zaś zerwanie z rzeczywistością w tym przypadku zaowocowało zwiększeniem grywalności. Pozbywszy się wąskiego gardła, jakim są rządzące naszym światem prawa fizyki, autorzy stworzyli o wiele bardziej interesującą alternatywę rzeczywistości. Błyskawiczna akcja jest głównym atutem tego tytułu, co określa grono potencjalnych klientów. Jeśli lubisz klimat gier konsolowych, albo w ogóle szybką akcję, a przy okazji jesteś wielbicielem dwóch kółek, to ta gra jest dla Ciebie.

TEG

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

STEPHEN KING'S F13

Chyba pierwszy raz w życiu spotkałem się z produktem, nad którym więcej siedziałem, myśląc, gdzie powinna się znaleźć jego recenzja, niż grałem. STEPHEN KING'S F13 jest z jednej strony grą, z drugiej natomiast – bardzo ciekawym zestawikiem dla użytkowników Windows. Zawartość owego cuda firmowana jest nazwiskiem jednego z najlepszych i najsławniejszych pisarzy grozy na świecie, ponieważ dotyczy głównie jego powieści. Wszystko obraca się właśnie w „kingowskich" klimatach. No, ale kto zacz ten Stephen? Urodził się 21 września 1947 r., a zapewne duży wpływ na jego losy miało tajemnicze zniknięcie ojca (który wyszedł z domu po paczkę papierosów). Pierwsze opowiadanie napisał w wieku 7 lat, a jego przygoda z horrorami zaczęła się w chwili, gdy na strychu domu swej ciotki znalazł pudło z książkami. Niedługo potem zaczął sam je pisać, aż doczekał się publikacji pierwszego opowiadania, pt. „I Was A Teenage Grave Robber", na łamach magazynu COMICS REVIEW. Jego pierwsze poważne opowiadanie ukazało się w roku 1974 i nosiło tytuł „Carrie". Niezadługo pojawiły się kolejne książki, takie jak np. „Miasteczko Salem", „Lśnienie", „Cujo" czy „Coś" (oczywiście jest ich dużo więcej). Na podstawie jego książek powstało wiele filmów, takich jak np. „Cat's Eye", „It", „The Mangler", „Children Of The Corn" i wiele innych. Po tym bardzo skróconym przedstawieniu osoby Kinga czas przejść do samego produktu. Na początku wypada zwrócić uwagę na multimedialny produkt pod tytułem „Everything's Eventual" – jest to 84–stronicowa książka o tajemniczej fabule. Jak na elektroniczną powieść przystało, podczas jej czytania możemy sobie włączyć muzykę, przeskoczyć do wybranej strony czy zrobić zakładkę. Ogólnie więc biorąc – wszystko super, ale trzeba pamiętać o odpoczynku, bo inaczej oczy wypływają na klawiaturę! Następną rzeczą, jaką mamy do wyboru, jest Deathtop Backgrounds. To nic innego, jak zestaw bardzo fajnych tapet. Następnie mamy Bumps & Thumps – zbiór dźwięków, które możemy sobie wsadzić do Windowsa. Ostatnim takim zestawikiem, tym razem wygaszaczy, jest Scream Savers – szczególnie polecam ze względu na fajny klimat filmików!

Przejdźmy teraz do najważniejszego, czyli do gier. Kryją się one pod opcją Fun House. Pierwszą z nich jest NO SWIMMING. Gierka jest prosta jak drut – cała zabawa polega na tym, aby karmić głodne piranie. Rybki będą miały niezłą wyżerkę, ponieważ jako pożywienie mogą dostać od nas nosorożca, konia, psa itd. BUG SPLAT to już trochę bardziej skomplikowana zabawa. Polega ona na tym, aby przy użyciu packi, młotka czy gazety ubić wszystkie robaki (karaluchy) biegające po ekranie. Mamy na to ograniczoną ilość czasu, więc należy się spieszyć – szczególnie, że z planszy na planszę jest ich coraz więcej. Ostatnią grą jest WHACK–A–ZOMBIE. To, co tu zobaczycie, rozłoży Was na łopatki i dosłownie nie będziecie się mogli przestać śmiać. W sumie, niby nie ma z czego, jak powiedzieliby emeryci, ale my, jako młodzież zbuntowana, lubimy takie klimaty. Już spieszę wyjaśnić zasady. Otóż jedynym naszym zadaniem jest walenie kościotrupów łopatą po łbach – po to, aby powracały do swych grobów! Chore to, ale jakże zabawne! Od piątego levelu wzwyż trzeba już się naprawdę napracować, gdyż umarlaki wychodzą dosłownie co chwila z każdego dołu. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że mogą one rzucać w nas kośćmi.

No i to wszystko. Jeśli dotarliście do tego miejsca, to już pewnie wiecie, dlaczego miałem problem ze znalezieniem miejsca na tę recenzję. Ale czas, aby podsumować ów produkt. STEPHEN KING'S F13 jest zapewne produktem ciekawym, jednak czy aby warto kupić grę dla kilku dźwięków i tapet? Sądzę, że nie! Gdyby chociaż te gry przykuwały uwagę na trochę dłużej, bo w końcu – ile można ubijać karaluchy?! Zdecydowanie największym plusem tej gry jest zamieszczona w niej powieść. Cóż, decyzję o ewentualnym zakupie pozostawiam Wam! U mnie produkt ten dostaje mocną trójkę z ogromnym plusikiem!

Murmur

Blue Byte Software/Presto Studios
www.bluebyte.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Zupełnie przypadkowo, pośród tytułów z pewnością nie należących do długo wyczekiwanych przebojów wielkich firm, odkryłem grę, na którą czekałem od lat. Grę o rządzeniu – taką jednak, która nie polega tylko na manipulowaniu cyferkami w tabelkach, ale na rozwiązywaniu zwykłych ludzkich problemów, jakie przynosi czas.

Powiedzmy to sobie od razu – w KING OF THE DRAGON PASS nie znajdziesz wymyślnych animacji ani zaawansowanej grafiki 3D, żadnych tego typu bajerów. Gdyby rozłożyć tę grę na czynniki pierwsze, to łatwo można dojść do wniosku, że jest to tak naprawdę... tekstówka – tyle że bogato ilustrowana. Czy to źle? To zależy od tego, jak patrzysz na grę strategiczną. Czy potrzeba Ci zapierających dech w piersiach animacji, czy może podstawą dobrej zabawy jest dla Ciebie pomysł? Na to ostatnie z pewnością w KING OF THE

KING OF THE DRAGON PASS

DRAGON PASS nie można narzekać. Pomysł jest tu rdzeniem gry, najbardziej atrakcyjnym i wciągającym jej elementem. Nic, tylko uchylić przed twórcami kapelusza (lub chociażby czapki) – za to, że potrafili znaleźć nowe spojrzenie na, zdawałoby się dokładnie już rozpracowane, gry strategiczne.

Jak już wspomniałem, KING OF THE DRAGON PASS jest grą o rządzeniu. Wcielasz się tu w przywódcę osadników, którzy właśnie przybyli na niegościnne tereny Smoczej Przełęczy. Cel, jaki przed Tobą stoi, to zjednoczenie rozproszonych na przełęczy wiosek w jeden klan. Do Twoich obowiązków należy rozdział ziemi miedzy pola uprawne i pastwiska, werbowanie nowych dzierżawców i wojowników (jeśli chcesz, możesz też handlować niewolnikami), budowanie fortyfikacji, wznoszenie świątyń i handel z innymi osadami. To jednak nie wszystko. Do tego dochodzi bowiem całe mnóstwo nieprzewidywalnych problemów, jakie mogą wyniknąć niemal każdego dnia. Będziesz więc rozsądzać spory, przyjmować wysłanników innych wiosek, decydować o politycznych małżeństwach, wysyłać wyprawy wojenne lub poszukiwawcze. Oprócz spraw ziemskich swą uwagę musisz poświęcić także bardzo rozbudowanej sferze duchowej. Twój lud oddaje cześć sporej ilości bogów – mogą oni pomóc lub zaszkodzić wiosce. Trzeba więc poświęcić dużo czasu na poznawanie spraw nadprzyrodzonych, a robimy to poprzez rytualne ofiary, wykorzystanie magii czy wreszcie duchowe wędrówki przez krainę bogów. Aby czerpać z gry prawdziwą przyjemność, nie można żadnego elementu traktować „po łebkach". KING OF THE DRAGON PASS wyraźnie przeznaczony jest dla tych, którzy potrafią wgryźć się w skomplikowane uniwersum gry, ale wtedy (i tylko wtedy) potrafi wynagrodzić z nawiązką nasz wysiłek.

Świat Gloranthy, w którym rozgrywa się akcja, z pewnością nie jest znany większości graczy komputerowych, gdyż istniał on do tej pory tylko w papierowej grze role–playing HERO WARS. Jak chwalą się autorzy, system ten (a przynajmniej stworzony w nim świat) jest najbardziej rozbudowany ze wszystkich, jakie przedstawiono w grach RPG. Dla nas najważniejsze jest to, że dobrze sprawdza się w KING OF THE DRAGON PASS, tworząc egzotyczną scenerię dla działań graczy – mimo że zamieszkują go, oprócz ludzi, tak dziwne stwory, jak: trolle, elfy, ludzie–kaczki, smokowcy (dragonewts – smokotraszki?), nieumarli i inne, nieznane nam stworzenia. Grafika sugeruje też pewne powiązania z jak najbardziej znaną historią Celtów. W wielu miejscach widać elementy wzorowane na średniowiecznych rytach oraz celtyckich runach. Warto podkreślić, że sfera graficzna znakomicie współgra z merytoryczną zawartością gry, czyli z systemem plemiennych praw, klanowych wojen i skomplikowanego kodeksu honorowego tamtych czasów. Wszystko to składa się na iluzję wczesnośredniowiecznych realiów.

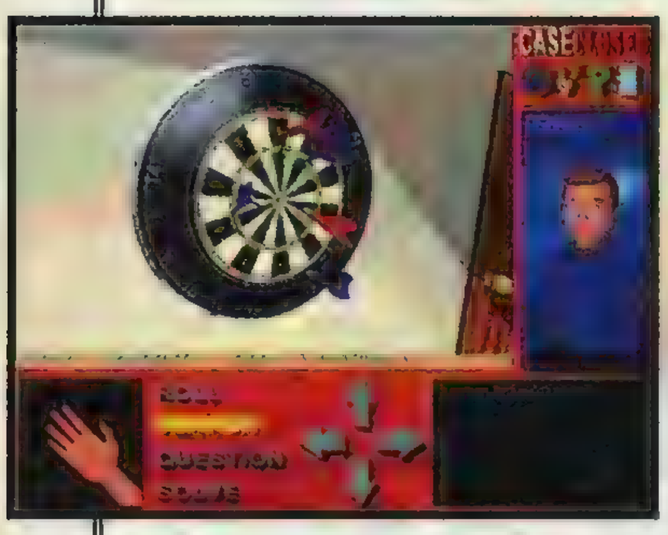
Chociaż wypada zaliczyć tę grę, choćby formalnie, do strategii, to nie poddaje się ona prostej klasyfikacji. Znajdujemy tu elementy aż trzech gatunków: gry strategicznej, przygodówki i role–playing. Co warte podkreślenia, nie odczuwa się tu zgrzytów ani sztuczności w odbiorze jej jako całości. Przeciwnie – różne elementy uzupełniają się wzajemnie, tworząc specyficzny schemat rozgrywki, pełen niespodziewanych zwrotów akcji, gdzie nie wszystko da się policzyć i zaplanować. Jedynym minusem może być tylko oparcie się na jednej, jedynej (nie licząc tutoriala) kampanii. Mimo mrowia losowych elementów oraz możliwości wybrania przed rozpoczęciem zabawy historii swego klanu (wpływa ona potem na grę), przy dłuższej zabawie gracz może poczuć znużenie powtarzającymi się wydarzeniami.

Pejotl

A Sharp 1999
www.a-sharp.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 7/10



CASE CLOSED

No cóż, nie odkryję chyba Ameryki, zauważając, że gry logiczne nie cieszą się w naszym kraju zbyt dużą popularnością. Jakoś tak się dziwnie składa, że (prawie) wszyscy gracze wolą strzelaniny, strategie czy erpegi, a szerokim łukiem omijają łamigłówki. Na szczęście jest jeszcze na świecie kilku ambitnych producentów, którzy, nie przejmując się zbytnio, w pocie czoła smażą gry logiczne i „logicznopodobne". Do tej grupy należy np. australijski MANACCOM, który ostatnio przedstawił światu CASE CLOSED. Ponieważ jednak wypromowanie nowego tytułu jest raczej kosztowne (szczególnie jeśli chodzi o mało widowiskowe gry logiczne), dlatego Australijczycy postanowili pójść nieco na skróty i po prostu sięgnęli po starą dobrą grę planszową, przedstawiając ją w wersji komputerowej. No cóż, zapewne bezpieczniej jest wydać po raz kolejny sprawdzony hit niż zdać się na kapryśne gusty graczy... Generalnie rzecz biorąc, w CASE CLOSED wcielasz się w rolę detektywa-tropiciela, którego zadaniem jest ustalenie mordercy, narzędzia zbrodni i jej motywu („Czemu to zrobiłeś, John?!"). Akcja rozgrywa się w wielkim wiktoriańskim domu, podzielonym na dwanaście pokoi–lokacji. Po całej posesji włóczy się (no, z tym włóczeniem się to raczej przesada:) osiem postaci, z których jedna jest mordercą, i tylko od Twojej przenikliwości zależy, czy znajdziesz przestępcę. Po krótkim, klimatycznym zawiązaniu fabuły rozpoczyna się akcja. Wcielając się w jedną z postaci (np. w agenta FBI lub uroczą starszą damę) prowadzisz śledztwo, dopingowany upływającym czasem i działaniami komputerowego oponenta, który nie zasypia gruszek w popiele – węszy, szuka i przepytuje. Twoje zadanie polega na tym samym, czyli dokładnym przetrząsaniu wszystkich kątów – w poszukiwaniu śladów – i przesłuchiwaniu podejrzanych na okoliczność znalezionych poszlak. Jak to wygląda w praktyce? Powiedzmy, że wszedłeś do kuchni, a tam na podłodze leży butelka whisky, a na stole papierosy. Przeglądając akta wszystkich osób zorientujesz się, że np. tylko pan Smith pije i pali, a reszta patrzy na papierosy i alkohol z obrzydzeniem. Możesz teraz przepytać delikwenta – jeśli zaprzeczy, że był w kuchni, to znaczy, że kłamie (ergo – ma coś na sumieniu), bo nikt inny nie używa whisky i papierosów! Cóż, pan Smith jest podejrzany o popełnienie morderstwa, ale to tylko podejrzenie, nie poparte żadnymi dowodami – musimy jeszcze znaleźć narzędzie zbrodni i motyw („Dlaczego to zrobiłeś, John?"). W końcu, gdy jesteś już pewien swego, możesz oskarżyć wybraną osobę, podać narzędzie i powód zbrodni. Niestety, jeśli się pomylisz, konsekwencje są bardzo nieprzyjemne – następuje koniec rozgrywki!

Chociaż logiczna część gry przedstawiona jest nieźle, to od strony grafiki wygląda to raczej nieciekawie. Główny ekran przedstawia dwuwymiarową planszę z poszczególnym lokacjami, a korytarz pomiędzy nimi podzielony jest na pola. Zabawa toczy się w rundach – komputer „rzuca" kostką, a Ty sterujesz swoim pionkiem, kierując się do wybranej lokacji (trochę to podobne do „chińczyka"). Mamy tu również dostęp do kartotek poszczególnych postaci, wątków i innych informacji, niezbędnych w trakcie dedukcji. Gdy wkroczysz do wybranego pokoju, widok zmienia się na trójwymiarowy. Niestety, nie zobaczysz tu żadnych animacji, tajemniczo powiewających zasłon, czających się po kątach tajemniczych cieni czy innych tego typu smaczków, które zwykle podkreślają w grach tajemniczą grozę miejsca, w którym popełniono morderstwo. No cóż, można oczywiście powiedzieć, że nie o to chodziło, gdyż CC nie jest zabawą w stylu ALONE IN THE DARK, lecz przeniesioną na komputer grą logiczną, ale...

Podsumowując, muszę przyznać, że jestem tym nieco rozczarowany, choć hardcore'owi rozwalacze łamigłówek mogą się tu poczuć w swoim żywiole. Dużym plusem, zdecydowanie wpływającym na ocenę, są bardzo niewielkie wymagania sprzętowe: do zabawy w zupełności wystarczy P120, a o ilości niezbędnego RAM–u wydawca litościwie nie wspomina... Już widzę te pobłażliwe uśmieszki wyznawców „Kłaka", ale uwierzcie – wielu, wielu graczy wciąż posługuje się takim sprzętem i to dobrze, że w dzisiejszych czasach jest jeszcze jakaś gra dla nich! CASE CLOSED ma być całkowicie spolszczone, a przewidywana cena to 69 zł.

Yossa

Manaccom
www.manac.com.au

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC/KWIECIEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 120, 16 MB RAM

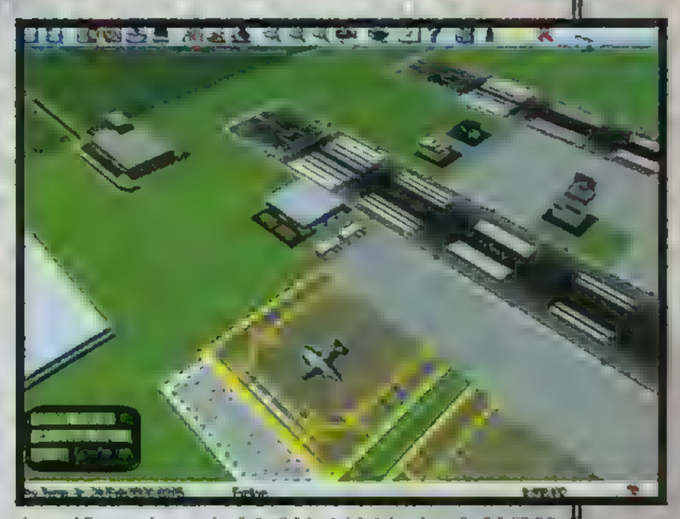
OCENA: 6/10

AIRPORT

Na początku rozwieję wszelkie wątpliwości: AIRPORT nie jest grą wojenną o ataku komandosów na lotnisko. Nie jest to gra o terrorystach. Co więcej, nie jest to też przygodówka rozgrywająca się na lotnisku. Nie, AIRPORT jest grą – jak tytuł wskazuje – o porcie lotniczym. O jego wznoszeniu, zarządzaniu nim i rozbudowywaniu. Że co? Nuda? Gry strategiczne poświęcone budowaniu rzeczywiście nie są gatunkiem, który wywoływałby masową histerię i oferował okrzyczane przez wszystkie media przeboje. Tym niemniej gry tego typu istniały „od zawsze". Początkowo kojarzyły się tylko z SIMCITY (ten tytuł to od wieków „żelazny" przykład), by obecnie wyewoluować w wyraźnie rozpoznawalny nurt. I chociaż tego rodzaju tytuły pod względem rozwiązań technicznych nie należą do czołówki, to także i tutaj docierają nowe rozwiązania.

Na pierwszy rzut oka gra najbardziej przypomina SIM THEME PARK. Nie chodzi tu jednak o nastrój zabawy, lecz widoczne na pierwszy rzut oka rozwiązania graficzne. Twórcy AIRPORT postawili bowiem na grafikę. Dodajmy – grafikę naprawdę trójwymiarową. Dzięki temu na ekranie nie obserwujemy tylko izometrycznego rzutu naszego lotniska, lecz możemy je dowolnie zbliżać i oddalać, a także przełączać się między różnymi typami kamer. Jedna z nich oferuje widok pasa startowego, inna umieszczona jest w wieży kontrolnej, zaś kolejna pozwala obserwować podjeżdżające taksówki. Chyba najciekawszym punktem obserwacji jest widok znad głowy przypadkowego podróżnego. W taki sposób możemy przemierzyć wnętrze całego portu lotniczego, orientując się w potrzebach naszych przyszłych pasażerów. Oprócz tego mamy też dostęp do wnętrza naszego terminala w trakcie budowy, dzięki czemu możemy inaczej rozplanować pomieszczenia i dodać nowe gadżety – monitory, ławki dla podróżnych, gaśnice, skrytki depozytowe itp.

W warstwie strategicznej AIRPORT to dość standardowy symulator ekonomiczny. Ot, zarządzamy portem lotniczym w pobliżu wielkiej metropolii. Pierwsza decyzja, jaką musimy podjąć, to wybór jednego z kilkudziesięciu miast na świecie, gdzie będziemy chcieli budować port lotniczy. Następnie należy kupić (lub wydzierżawić) trochę ziemi, zbudować pas startowy, terminal, wieżę kontrolną i inne konieczne na lotnisku budowle. Teraz można otworzyć interes i czekać na klientów. Źródłem naszych dochodów są kontrakty, jakie spływają do nas od linii lotniczych, które chcą otworzyć połączenia z innymi miastami, wykorzystując nasze lotnisko. Aby być atrakcyjnym partnerem, musimy oczywiście wciąż inwestować w nasz biznes: rozbudowywać terminal dla pasażerów, powiększać ilość pasów startowych, wznosić budynki służb lotniskowych, zapewnić bezpieczeństwo (straż pożarna, ochrona lotniska). Problemem nie są tu jedynie pieniądze na budowę. Trzeba bardzo uważać, by nie odciąć sobie możliwości dalszej rozbudowy – zawsze trzeba zostawić trochę miejsca na drogę dojazdową, tory kolejowe czy pas do kołowania.



Czy tworzenie gry strategicznej opierającej swoją atrakcyjność przede wszystkim na wyglądzie grafiki ma sens? Chyba nawet twórcy RTS–ów zawahaliby się przed twierdzącą odpowiedzią na to pytanie. Grafika – owszem, tak, ale dopiero wtedy, gdy mamy pomysł na merytoryczną zawartość gry. W praktyce wydaje się, że zwykły rzut izometryczny zapewniłby lepszy przegląd mapy gry. Cały ten trójwymiarowy bajer trochę przeszkadza, gdy konieczne jest precyzyjne usytuowanie nowego budynku czy wyposażenia portu – oczywiście zawsze można skorzystać z zoomu (następnie z unzoomu, znów z zoomu, ponownie z unzoomu itd.). Ważniejszą sprawą jest warstwa merytoryczna, która z pewnością nie rzuci tłumów graczy na kolana. Oczywiście, mamy spory wybór budynków i dodatkowego wyposażenia, ale repertuar posunięć ekonomicznych jest dość skromny. Widać wyraźnie, że jest to gra dla dłubaczy, którzy lubią poświęcać czas na precyzyjne ustalanie grafiku przylotów i wylotów oraz analizowanie każdego nowego kontraktu co do dolara.

Pejotl

Take 2 Interactive Software

XXX

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

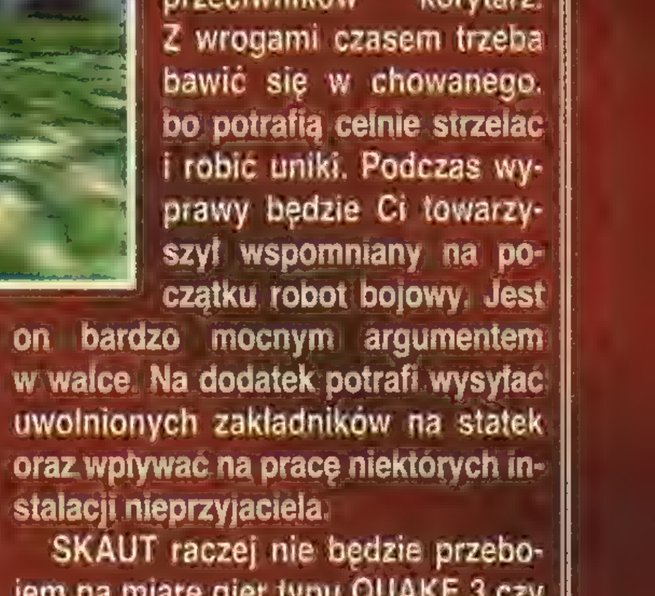
SKOUT

Za ósmym pierścieniem Saturna skręć w lewo, a potem – przez około 1000 parseków – prosto, następnie w prawo za piątą planetą tamtejszego układu i jeszcze raz w prawo za jego słońcem. Na przeciwko Ciebie powinna znajdować się otoczona polem siłowym planeta Kybernoidów. Kybernoidzi to takie niemiłe ludziki, które z wyglądu są trochę podobne do przedstawicieli Federacji Handlowej z EPISODE 1. Na tym jednak podobieństwa się nie kończą – są oni również wredni i podstępni. I te cechy ich charakteru właśnie się ujawniły. Oto pod osłoną wspomnianego wyżej pola siłowego konstruują oni broń zdolną zagrozić galaktyce. Jak zwykle w takich przypadkach bywa, musi znaleźć się wspaniały i jedyny w swoim rodzaju samotny bohater, będący „ostatnim SKOUT-em ratunku". Tym razem jednak, dla odmiany, bohater nie będzie samotny – został wyposażony we wspomagającego go robota bojowego. Na temat fabuły to już wszystko. Nie jest ona ani lepsza, ani gorsza od innych. Więc dajmy jej spokój i zajmijmy się samą grą. Najpierw od strony technicznej.

Grafika SKOUT-a to wyższe stany klasy średniej. Na ściany nałożono dobre tekstury, a całość sprawia niezłe wrażenie. Bardzo ładnie wyglądają lustrzane powierzchnie, w których odbija się otoczenie (najlepszym przykładem jest tu lśniąca broń, którą nosi nasz bohater). Równie dobrze wygląda świat pod wodą.

Momentami miałem wrażenie, że oglądam po prostu film, który został nagrany w wodach jakiegoś ciepłego oceanu. Przeciwnicy są lekko kanciaści, ale za to mają świetne tekstury. Na kadłubie zniszczonego robota bez problemu można odczytać napisy. Animacja jest płynna i poprawnie zrealizowana. Niestety, brak dynamicznych efektów świetlnych, a w dzisiejszych czasach jest to raczej dziwne. Gdyby nie to, grafika mogłaby zostać określona jako bardzo dobra. Z dźwiękiem jest jeden niewielki problem: nie słychać, kiedy przeciwnik strzela. Nie mam pojęcia, czy jest to rzeczywista niedoróbka, czy tylko cecha demonstracyjnej wersji gry. Poza tym wszystkie odgłosy dochodzące do uszu gracza są znośne i nie męczą. Ostateczną ocenę będę mógł wydać po posłuchaniu wersji spolszczonej. Na razie poznałem tylko angielską i niemiecką – i stwierdzam, że jeśli lektorzy zostaną dobrze dobrani, a autorzy uporają się z brakiem niektórych odgłosów, to będzie naprawdę nieźle. Ciepłe słowa należą się też za skomponowaną do gry muzykę. Umieszczono ją na ścieżkach audio, a jako że jest utrzymana w stylu ścieżek dźwiękowych z filmów wojennych, to dobrze ilustruje przedstawiane tu wydarzenia. W ciągu ostatnich kilku dni często zdarzyło mi się jej słuchać – na przykład podczas pisania tekstów.

W SKOUT-a gra się przyjemnie. Wspomniana wyżej muzyka pomaga budować nastrój, a niedociągnięcia graficzne nie rażą. Misje tworzą logiczny ciąg. Np. na samym początku należy wślizgnąć się do generatorów pola siłowego i zdezaktywować je. Dzięki temu będziesz mógł być teleportowany do doków, skąd musisz dostać się na pokład statku Kybernoidów, uwolnić jeńców oraz uruchomić procedury autodestrukcji. Aby przejść dalej, nie wystarczy strzelać – czasem trzeba też trochę pomyśleć. Do dyspozycji oddano kilkanaście raczej standardowych typów broni. Moim faworytem jest karabin maszynowy. Wypluwa z siebie ogromne ilości ołowiu i stanowi doskonałe „lekarstwo" na pełen przeciwników korytarz. Z wrogami czasem trzeba bawić się w chowanego, bo potrafią celnie strzelać i robić uniki. Podczas wyprawy będzie Ci towarzyszył wspomniany na początku robot bojowy. Jest on bardzo mocnym argumentem w walce. Na dodatek potrafi wysyłać uwolnionych zakładników na statek oraz wpływać na pracę niektórych instalacji nieprzyjaciela.



SKAUT raczej nie będzie przebojem na miarę gier typu QUAKE 3 czy UNREAL: TOURNAMENT. Mimo to może zapewnić godziwą rozrywkę. Na jego korzyść przemawia też fakt, że ma być wydany w pełni po polsku i to w cenie 69 zł.

TopGun

Soft Enterprises

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

ARCOMAGE

Niewiele jest gier, które wciągają mnie tak jak Windowsowy Pasjans – mówię jak najbardziej poważnie! Jeśli już jednak takie się znajdą, to są to prawdziwe perełki. Podobnie jest z grą ARCOMAGE – prostą, ubogą w grafikę, zajmującą mało przestrzeni na dysku, ale jakże wciągającą...

Wśród ludności Shrikaru osiedlił się pewien podróżnik. Jego wiedza i umiejętności sprawiły, że ludzie zaczęli wierzyć, iż jest on Emisariuszem boga Ceth. Czas płynął nieubłaganie, nieznajomy uczył ludność nowych rzeczy i wszystkim żyło się tak dobrze, jak nigdy dotąd. Pewnego dnia Emisariusz postanowił opuścić Shrikar. Ludzie z wdzięczności dla niego stworzyli przewodnik Arcomage, w którym mieściła się cała przekazana przez niego wiedza. Od tej pory zaczęto szkolić ludzi, którzy po skończeniu nauki dostawali odznaczenie Arcomage. W Shrikar żyło się jeszcze lepiej, lecz sto lat później zaczęła się pierwsza wojna. Arcomage Crowhain zaatakował cytadelę Arcomage Ralbeard. Wojna trwała ponad pięćset lat i wróg prawie zawładnął już Shrikar, lecz wtedy do walki wystawiono nas (czyli Ciebie) – jedyną i ostatnią nadzieję krainy. Czy podołasz zadaniu?

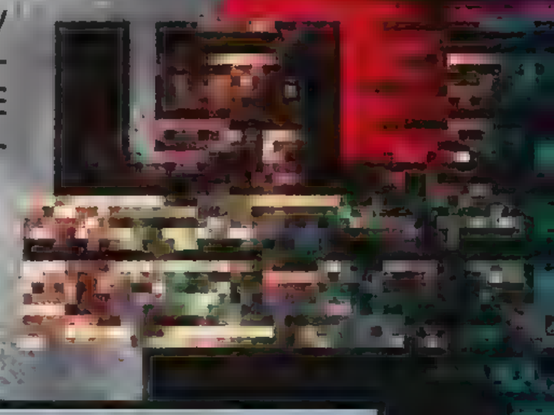
W sumie zabawa jest bardzo prosta i chyba tylko dzięki temu wciągająca na długie godziny. Otóż naszym zadaniem jest zniszczenie wieży przeciwnika – jest ona ogrodzona murem, który również trzeba zburzyć (ale niekoniecznie). Ogólnie rzecz biorąc, ARCOMAGE przypomina prostą grę karcianą z elementami RPG. Wygląda to mniej więcej tak, że u dołu ekranu mamy pokazane sześć kart (z tury na turę zmienia się jedna), za pomocą których prowadzimy walkę oraz budujemy wieżę i mur, a także zdobywamy produkty. Po obydwu stronach ekranu znajdują się wskaźniki pokazujące, ile surowców posiadamy my, a ile przeciwnik. Karty dają różne możliwości – raz będą dodawały punkt do magii, kiedy indziej odbierały przeciwnikowi dziesięć punktów od wieży itd. Jeśli któryś walor nam nie pasuje, możemy go wymienić, jednak wtedy przepada tura. Karty są w trzech kolorach: zielonym, czerwonym i niebieskim. I tu w grze pojawia się element RPG, o którym wspomniałem wcześniej. Otóż, aby móc używać czerwonych kart, trzeba zdobyć odpowiednią ilość cegieł, aby korzystać z zielonych, musimy zwiększać swoje zdolności magiczne, natomiast do użytkowania niebieskich kart konieczne jest powiększanie podziemi, aby werbować nowych rekrutów. Jeśli nie posiadamy odpowiedniej liczby surowców, używanie danych kart jest niemożliwe.

Czas rozgrywki jest naprawdę różny. Zdarza się, że zabawa kończy się po dwudziestu sekundach, jednak czasami można grać przez kilkadziesiąt minut – mnie osobiście najdłuższa rozgrywka zajęła ponad godzinę! Większość czasu spędza się oczywiście na wybieraniu odpowiedniej karty. O ile na początku zabawy wszystko idzie łatwo, o tyle później zaczynają się prawdziwe schody i czasem wybór może wpłynąć na naszą niekorzyść. Aby wygrać, niekoniecznie trzeba zniszczyć wieżę przeciwnika, bo można także odnieść zwycięstwo budowlane – tzn. w jak najszybszym czasie wznieść jak największą wieżę. Wydaje się to proste, ale uwierzcie mi, że tak nie jest! Aby nie było za nudno, można wybrać zasady, na jakich chcemy grać, a także ustawić komputer na grę defensywną, ofensywną albo mieszaną. Możliwa jest także zabawa z żywym przeciwnikiem – to jest dopiero jazda!

Grafika ARCOMAGE prezentuje się nieźle, chociaż od razu zaznaczam, że nie jest to produkt, w którym odgrywa ona tak dużą rolę, jak chociażby w QUAKE–u 3, w związku z czym nie należy porównywać obu gier pod tym względem. Także dźwięk jest tu w porządku, chociaż przydałoby się trochę więcej muzyki – dla nadania zabawie odpowiedniej atmosfery. (Co ciekawe, gra ta pojawiła się wcześniej na rynku jako integralna część MIGHT & MAGIC 7, a teraz wydano ją jako samodzielny produkt, w dodatku z opcją multiplayer – przyp. red.).

Podsumowując, ARCOMAGE jest grą oryginalną i naprawdę bardzo wciągającą. Ciężko mi powiedzieć, do kogo kierowany jest ten produkt, gdyż ja osobiście poza pasjansem nie przepadam za żadnymi grami karcianymi, ta jednak wciągnęła mnie na dobre. Cóż, w tym wypadku decyzję chyba najlepiej pozostawić Wam, gdyż tylko gracze mogą zdecydować, czy ARCOMAGE przypadnie im do gustu, czy nie.

Murmur



3DO/New Wordl Computing

www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – 3 KWARTAŁ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

Konkurs

PLANESCAPE: TORMENT

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. PLANESCAPE: TORMENT.

Po długim oczekiwaniu miłośnicy RPG doczekali się prawdziwego hitu, który zawładnie nimi na wiele miesięcy... Jako Bezimienny, podróżujący po zadziwiających i tajemniczych Sferach świata Planescape, masz tylko jedno zadanie: odnaleźć swą tożsamość.

Czas oczekiwania minął, pora przystąpić do dzieła! Nagroda jest wielka, lecz by ją zdobyć, musisz odpowiedzieć na następujące pytania:

1. **W jakim mieście rozgrywa się akcja PLANESCAPE: TORMENT?**
2. **W którym miejscu rozpoczyna się akcja tej gry?**
3. **Kto był jej producentem?**

Kartki pocztowe z odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca czerwca pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Fundatorem nagród jest firma CD PROJEKT

18x

Konkurs PLANESCAPE: TORMENT

HOKUS POKUS
RÓŻOWA PANTERA

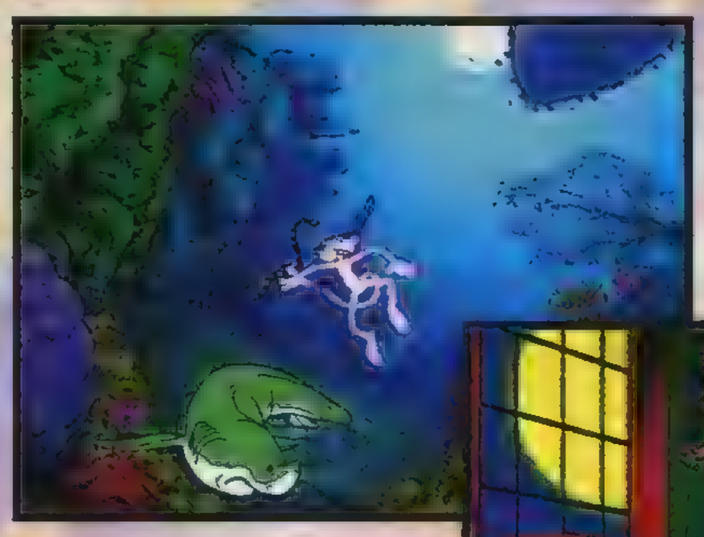
Miesiąc temu mieliście okazję przeczytać zapowiedź HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA, autorstwa Mamuta. Dziś mam przyjemność wyręczyć mojego redakcyjnego kolegę i przedstawić Wam recenzję tej jakże wykręconej gry! Na początku chyba wypada napisać, jaką rolę mamy do odegrania. Otóż wcielając się w Różową Panterę – o przepraszam, w Różowego – będziemy musieli pomóc młodemu magikowi odczarować pewną Japonkę imieniem Viola, która została zamieniona (o czym nikt, oczywiście, nie wie) w potwora przez innego maga, Wiadernego. Młody mag, aby mieć pewność, że mu pomożemy, porozrzucał po świecie stronice Księgi Wiedzy. Musimy odnaleźć kilka składników, które przywrócą dziewczynkę do jej dawnego stanu, oraz strony księgi. Cóż, do dzieła!

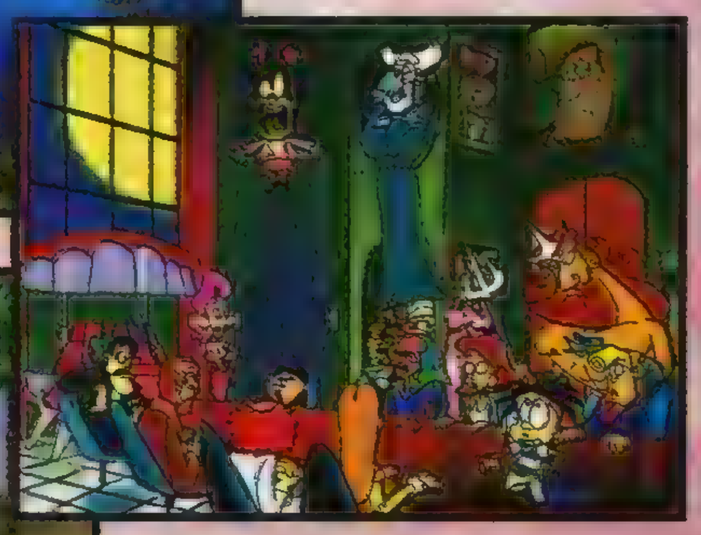
Podczas gry zwiedzimy kilka różnych regionów, a są to Grecja, Indonezja, Izrael, Kenia i Syberia. Każdy z nich składa się z kilku lokacji. Przy okazji od razu słówko o grafice, która, podobnie jak reszta gry, jest mocno pokręcona. Lokacje są bardzo kolorowe i wyraźne, zadbano o wszelkie szczegóły. Jeśli chodzi o postacie, to od razu można powiedzieć, że wygląd niektórych wręcz rozbraja i powoduje, że nasze oczy zaczynają łzawić ze śmiechu. Najbardziej rozbawił mnie widok ogromnych szczurów na Syberii – oklaski dla grafików! Dzięki Czarnej Dziurze znalezionej w domu Wiadernego możemy przemieszczać pomiędzy danymi regionami świata.

Zagadki, z jakimi stykamy się podczas przygody, są rozsądnie skonstruowane i dzięki logicznemu oraz intuicyjnemu myśleniu powinniśmy dotrzeć do celu. Cała gra została podzielona na trzy części. Dlaczego? Cóż, to już niech pozostanie niespodzianką! Gdybyśmy utknęli w martwym punkcie, możemy skorzystać z obszernych wskazówek, dzięki którym na pewno ruszymy dalej. Dodatkowym plusem jest bardzo proste sterowanie, które nie ma prawa sprawić nikomu żadnych problemów.

Zabawa jest wyczesana w kosmos, a to chyba i tak mało powiedziane! Pragnę zwrócić Waszą uwagę, że HPRP jest grą w pełni spolszczoną. Ekipie, która nad tym pracowała, należą się ogromne brawa! Dialogi wgniatają, wyrywają włosy z głowy i zapierają dech w piersiach, a humor dosłownie aż tryska i wylewa się z głośników. Nie raz usłyszymy, jak któraś postać dogryza np. Andrzejowi Gołocie! A skoro już jestem przy dialogach i spolszczeniu gry, to napiszę słówko o stronie dźwiękowej – otóż jest ona genialna! Naprawdę, nie przesadzam – szczególnie robią klimat profesjonalnie podłożone głosy, między innymi przez Czarka Pazurę (w roli Różowego) oraz wiele innych, mniej lub bardziej znanych, osobistości polskiej estrady. Aktorzy wczuli się bardzo dobrze w swoje role, co właśnie, między innymi, wpłynęło na bardzo wysoką jakość tego produktu. Poza tym odgłosy są jak trzeba, a klimatyczna muzyka umożliwia pełne skupienie (żadne tam wkurzające pikanie bez sensu) – po prostu bomba! Mamut nawiązał miesiąc temu do wątku edukacyjnego w grze. Postanowiłem to sprawdzić i okazało się, że miał rację. Podczas zabawy dowiemy się wiele – chociażby o tropikalnych zwierzętach. Oprócz tego ze wspomnianej Księgi Wiedzy nauczymy się sporo o regionach, po których przyjdzie nam buszować. Bardzo fajnym elementem gry są przerywniki w postaci piosenek (krótkich klipów), które opowiadają o przeróżnych rzeczach. Dodam jeszcze, że kawałki te możemy obejrzeć oddzielnie, to znaczy nie grając – wystarczy wybrać odpowiednią opcję w menu. I znowu muszę zwrócić Waszą uwagę na to, że teksty piosenek są w języku polskim, a usłyszymy między innymi takie gwiazdy, jak Natalia Kukulska czy Majka Jeżowska.

Jeśli mam być szczery, to początkowo byłem nie najlepiej nastawiony do tego produktu. Jednak już pierwsza minuta spędzona z HPRP sprawiła, że moje zdanie na temat tej gry zmieniło się diametralnie! Muszę przyznać, i to już nie po raz pierwszy, że firma CD PROJEKT zna się na rzeczy i wie, jak zadowolić graczy – głównie jeśli chodzi o stronę dźwiękową. Na zakończenie aż się prosi, aby życzyć wszystkim, żeby na naszym rynku pojawiało się jak najwięcej podobnych produktów, i aby wszystkie lokalizacje były na takim poziomie, jak ta! Wujek Murmur zdecydowanie poleca!





Murmur

Wanderlust Interactive/MGM

XXX

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN 3.1x/95/98 Min. 486 DX2, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

Strefa Zrzutu

W tym miesiącu w STREFIE ZRZUTU przeważają wyścigi. Szczególną uwagę pragnę zwrócić na totalnie zwariowane SOUTH PARK RALLY. Poza tym jest też coś dla maluchów – a mianowicie ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE, bardzo przyjemna zabawa oparta na kreskówce. Fani sportu niech szykują się na zabawę w NHL CHAMPIONSHIP 2000 oraz NBA BASKETBALL 2000. Jest także coś dla fanów quizów oraz gier logicznych. Wielbiciele białego szaleństwa również powinni być zadowoleni. Nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć miłej lektury i przyjemności z grania!

Murmur

ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE

Cóż, zrobiono już tyle gier na podstawie kreskówek, że tylko kwestią czasu było pojawienie się na rynku produktu opartego na jednej z naj-

bardziej wykręconych bajek na świecie. Chyba nie muszę nikomu przedstawiać ANIMANIAC–ów?! Jeśli interesuje Was treść fabuły, to musicie wiedzieć, że pewien producent, który zauważył sukces kreskówki, postanowił wykraść WARNER–owi wszystkie ich taśmy. Naszym zadaniem jest – wcielając się w zwariowanych bohaterów, którzy cudem uniknęli odsiadki w pokoju bez klamek – odnalezienie tych filmów. ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE to najzwyklejsza w świecie platformówka! Oczywiście wszystkie odjechane klimaty zostały zachowa-

ne, a do przejścia mamy kilkanaście poziomów, na których czeka nas od groma zabawy i śmiechu! Nic dodać, nic ująć...

Grafika jest bardzo ładna – zresztą jeśli widzieliście kreskówkę, to mniej więcej macie obraz tego, co widać na monitorze. Dźwięk to także dobry element tej gry, nie pozostaje mi więc nic innego, jak tylko polecić (tak Kotku, spodobało mi się) A:GA każdemu, kogo umysł został już opanowany przez tę kreskówkę!

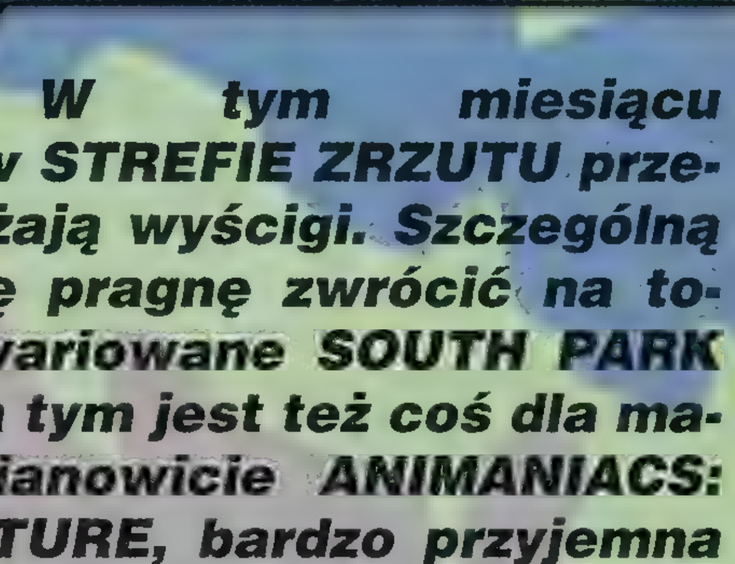
PS. Gra oferuję też opcję multiplayer:)

SOUTHPEAK INTERACTIVE
OCENA: 5/10

GO KART CHALLENGE

Gokarty to świetna sprawa! Szkoda tylko, że taka zabawa kosztuje kupę forsy. Spokojnie, wiem, że to nie jest to samo, ale zawsze można pościgać się na ekranie monitora! GO KART CHALLENGE to kolejna produkcja, w której ma-

my okazję rozbijać się małymi maszynkami. Do wyboru jest kilka gokartów, kilkadziesiąt tras oraz trzy poziomy trudności. Oprócz tego mamy możliwość ustawienia liczby okrążeń, a także zabawy z mądrzejszym przeciwnikiem (multiplayer). Oczywiście możemy się ścigać w kilku trybach: practice, single race, time trial oraz dwóch tournamentach. Zabawa jest fajna, jednak gra praktycznie w ogóle nie oddaje realizmu jazdy – zupełnie inaczej prowadzi się



prawdziwy kart, a jeśli chodzi o zniszczenia (które można włączyć i wyłączyć), sprawa ma się podobnie.

Grafika, ogólnie rzecz biorąc, jest dobra. Nie razi oka, ale często zdarza się, że np. tekstury nakładają się na siebie lub znika otoczenie. Z dźwiękiem jest tak samo.

Cóż, nie uważam, aby GO KART CHALLENGE był grą złą, ale i nie wybija się z tłumu podobnych tytułów.

DATA BECKER
OCENA: 5/10

MAD GAB

Ciężko mi powiedzieć, który to już raz stykam się z komputerowym teleturniejem. Jak tak dalej pójdzie, to chyba naprawdę wyląduję w telewizji, bo uważam, że tam zabawa będzie o wiele lepsza niż w MAD GAB. Na po-

czątku wszystko zapowiada się bardzo fajnie. Muzyka gra, słyszymy zapowiedź hollywoodzkiego teleturnieju i można się poczuć naprawdę cudownie. Później pojawiamy się w studio, zajmujemy stanowisko, prowadzący zapoznaje nas z regułami gry i zaczyna się... Konkurencje są różne, od umieszczania wyrazów w odpowiednim miejscu do odgadywania słówek – oczywiście wszystko na czas. To

okropna nuda, chociaż pierwsze pięć minut jeszcze przeżyjemy. Możemy grać z dwoma komputerowymi przeciwnikami, z dwoma żywymi, po sieci oraz w Internecie. Naprawdę denerwujące jest to, że kiedy gramy z kompu-

terem, to nie możemy ominąć (a przynajmniej mnie się nie udało) ich kolejki, tylko musimy patrzeć na zmagania naszego procka z sobą samym.

Grafika jest przeciętna, a animacja zacina się na całego, nawet gdy na ekranie naprawdę niewiele się dzieje. Dźwięk to najmocniejsza strona tej gry: wokół rozlega się typowo „quizowa" muzyka, a publiczność wrzeszczy i klaszcze. Słyszymy też komentarze – no, nie ma się do czego przyczepić. Niestety, dźwięk to nie wszystko. Ta gra nie ma ani krzty polotu i chyba tylko prawdziwi twardziele wytrzymają przy niej dziesięć minut.

SIERRA ON-LINE
OCENA: 1/10

SNOWBOARD RACER

Ostatnio nasza Matka Natura nie rozpieszcza amatorów śniegu, ale to wcale nie ozna-

cza, że muszą oni rezygnować ze swojej pasji – wystarczy sięgnąć po grę pt. SNOWBOARD RACER. Do wyboru mamy tu trzy tryby zabawy. Dwa pierwsze oferują nam możliwość ścigania się w slalomie oraz na skoczniach. Możemy tu „atakować czas", ścigać się z własnym duchem lub z konkretnym przeciwnikiem. Ostatni, trzeci tryb, oferuje najnudniejszą kon-

kurencję – najnudniejszą, bo startujemy w niej sami. A jest nią mianowicie... skakanie z rampy i... wykonywanie akrobacji, ofcoz. Do wyboru mamy kilku zawodników (i zawodniczek:), a trasy, na których się ścigamy, są całkiem fajne. Aby dobrze jeździć i skakać, trzeba opanować sterowanie – nie jest to rzecz prosta, lecz wystarczy piętnaście minut i po bólu! Kiedy już skończymy naukę, możemy zmienić poziom trudności na wyższy.

Graficznie SR prezentuje się bardzo ładnie, lepszej oprawy chyba już nie potrzeba. Muzyka, jak przystało na ten sport, jest szybka i głośna, natomiast o dźwięku nie ma co się rozpisywać, bo jest w porządku! Cóż, wydaje mi się, że bez wahania mogę polecić SR każdemu amatorowi snowboardu. Jest tylko małe „ale" – szybko się nudzi!

MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
OCENA: 5/10

SOUTH PARK RALLY

Gdy czytacie te słowa, SOUTH PARK pewnie już wchodzi do kin. Proponuję więc krótką,

szybka rozgrzewkę przed wielkim ekranem, a później... do komputera, po sporą dawkę bzdur! Już sam tytuł (a raczej jego część) sugeruje, że zabawa będzie na dosyć wykręconym i raczej chorym poziomie. I faktycznie, ci, którzy tak myślą, wcale się nie mylą. Do wyboru mamy tu trzy tryby zabawy: arcade – w którym ścigamy się na wybranej przez siebie trasie; multiplayer – chyba nie trzeba wyjaśniać; South Park Championship – podzielone na kilkanaście dni zawody (każdego dnia obowiązu-

ją inne zasady). Ostatni tryb oferuje nam dostęp do nowych tras i postaci. A propos postaci (każda ma swój środek lokomocji): do wyboru mamy te znane z filmu, choć początkowo nie wszystkie są dostępne. Jeśli chodzi o samą jazdę, to muszę przyznać, że dawno tak się nie ubawiłem! Pominę już komentarze i teksty w stylu „A to sk*****!", bo jest to nieodłączna część zabawy. Jazda naprawdę szalona, a sterowanie samochodem niezbyt trudne. Na drodze trafiamy na przeróżne pułapki, takie jak przejeżdżające pociągi, pasące się krowy czy inne przyjemności. Zbieramy także różne przedmioty, np. kamienie czy torby z wodą, które służą do eliminowania przeciwnika. Gromadzimy również inne gadżety, jak chociażby przyspieszacze – niesmaczne, bo po ich zebraniu wydobywa się z głośników głośne pryk-

nięcie:) Oczywiście gra naładowana jest... humorem!!! Wygrać wyścig jest naprawdę trudno, gdyż aby przejść dalej, trzeba zająć pierwszą pozycję!

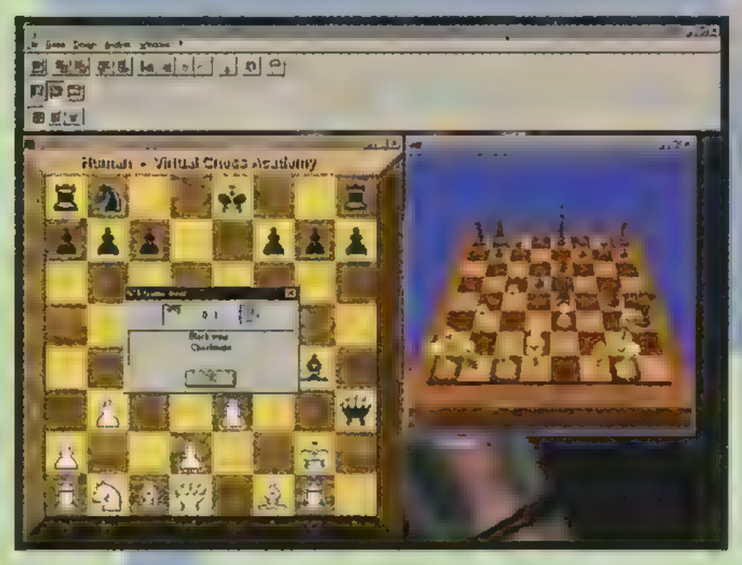
Jeśli chodzi o grafikę, to naprawdę jestem zachwycony! Dopalana przez akcelerator, do złudzenia przypomina film! Pięknie! Po prostu cudownie!!! Dźwięk także jest świetny, o czym przekonujemy się już przy oglądaniu intra. To w sumie wszystko, chociaż napisałbym jeszcze kilka stron na temat tej gry! To naprawdę świetna i wysokich lotów zabawa! Murmur zdecydowanie poleca!!!

ACCLAIM ENTERTAINMENT
OCENA: 6/10

VIRTUAL CHESS ACADEMY

Szachy to jedna z najbardziej znanych gier logicznych. Jeśli nie potraficie w nie grać i nie macie refleksu szachisty, to sięgnijcie po VIRTUAL CHESS ACADEMY. Gra składa się z dwóch głównych trybów: Tutorial i Virtual Chess Academy. W pierwszym trybie, jak już zapewne zdążyliście się zorientować, będziemy poznawać tajniki tej gry. Szkolenie składa się z siedmiu lekcji – dowiemy się wszystkiego między innymi o szachownicy, figurach i ich ruchach oraz o wielu innych rzeczach. Drugi tryb to już „czysta" gra, z podpowiedziami lub bez. Możemy grać z komputerowym przeciwnikiem, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by skopać... figury kumplowi, z którym gramy na jednym kompie, albo zmierzyć się z różnymi mózgami w Internecie.

Całość opatrzona jest w całkiem miłą grafiką. Szachownicę widzimy w trybie 2D (widok z góry) oraz 3D (widok ukośny). Dźwięk nie odgrywa tu dużej roli, chyba że chodzi o naukę – wte-



dy wszystko jest w porządku, ale w razie czego możemy również przeczytać tekst. Cóż, sądzę, że VIRTUAL CHESS ACADEMY zainteresuje niejednego gracza, jednak trzeba się przygotować na to, że nie będzie to zabawa dynamiczna, a wręcz przeciwnie! Może w końcu nauczę się grać w szachy:) Jak dla mnie – piątka z plusem (dużym!)!

INTERPLAY
OCENA: 5/10

Celem niniejszego poradnika jest przedstawienie Wam pełnego rozwiązania gry PLANESCAPE: TORMENT. Opiszę tu pokrótce sposoby ukończenia większości głównych zadań, przed jakimi staniemy w grze. Oczywiście przybliżenie wszystkich możliwości zajęłoby trzykrotnie więcej miejsca, dlatego ten opis porusza tylko i wyłącznie problematykę zadań prowadzących wprost do zakończenia. Warto jednak rozwiązywać wszystkie z oferowanych przez program questów, bo da to Wam sporą liczbę punktów doświadczenia i szansę uzyskania wspaniałego ekwipunku. Nie chciałem w tym poradniku przedstawiać spisu broni, przedmiotów i charakterystyk potworów. Chociaż w PLANESCAPE: TORMENT walka odgrywa ważną rolę, to jednak nie jest najistotniejsza – świadczy o tym fakt, że nasza postać jest nieśmiertelna, oraz to, że posiadamy specjalną zdolność pt. Wskrzeszenie. Oczywiście można teoretycznie zastanowić się, która z profesji jest najlepsza do ukończenia gry, ja jednak uważam, że wszystkie nadają się idealnie i konkretny wybór nie wpływa znacząco na trudność rozgrywki. Właśnie dlatego starałem się raczej takich problemów nie roztrząsać, a w zamian wyjaśnić, jak należy postępować, aby przyłączyć do drużyny niektóre postacie. Chciałbym, aby niniejsze Imadło stało się przewodnikiem dla zagubionych w tym wielkim świecie, jednak proponuję Wam przejście gry bez moich podpowiedzi, bo dzięki temu będziecie mogli odczuć o wiele większą satysfakcję i przyjemność.

TWORZENIE POSTACI

Gra oparta jest na systemie AD&D. Podstawowymi cechami są: Siła (SIŁ), odpowiadająca za modyfikator obrażeń, szansę wyważenia drzwi, otwarcia skrzyń itp. – bardzo ważna dla Wojownika; Mądrość (MDR), odpowiadająca za modyfikator do rzutów obronnych i wiedzę – ważna dla Kapłanów; Kondycja (KON), odpowiadająca za bonus do Punktów Życia (PŻ) – ważna dla każdego; Charyzma (CHA), odpowiadająca za wygląd i umiejętność wysławiania się – co za tym idzie, ta cecha jest przydatna w stosunkach międzyludzkich; Zręczność (ZRC) odpowiadająca za bonus do Klasy Pancerza – najważniejsza dla Złodziei; wreszcie Inteligencja (INT), określająca, jak łatwo przyswajasz nowe rzeczy, rozwiązujesz łamigłówki, zwiększa też możliwości prowadzenia dialogu – najważniejsza cecha dla Magów. To, jak na początku rozdasz punkty (jest ich 21) na cechy, jest bardzo istotne. Pamiętaj przy tym, że Bezimienny może być tylko Wojownikiem, Magiem lub Złodziejem. Wszelkie klasy łączone oraz profesja Kapłana są niedostępne. Pamiętaj także, że Twój bohater nie nosi żadnych pancerzy, a więc ważna jest dla niego Zręczność, dzięki której można mieć całkiem przyzwoitą Klasę Pancerza (KP).

KOSTNICA

Rozpoczynasz grę na pierwszym piętrze KOSTNICY. Po rozmowie ze swoim nowym przyjacielem (latającą czaszką), Mortem, dowiesz się, że w odzyskaniu wspomnień może Ci pomóc Farod oraz zapiski z Twojego dziennika. Odnalezienie obu (Faroda i dziennika) jest na początku nadrzędnym zadaniem. Najpierw jednak musisz się stąd wydostać, a do tego celu potrzebny jest klucz. Posiada go któryś z pracujących tu zombie. Jedynym sposobem, by go posiąść, jest zabicie (tak „na amen") wszystkich umarlaków. Następnie udaj się do kronikarza Dhalla (siedzi przy wielkiej księdze, na tym samym piętrze). Porozmawiaj z nim, to dowiesz się kilku ciekawych rzeczy na temat Faroda. Po zajmującej rozmowie poszukaj (na tym samym piętrze) Ei–Vene – weźmie Cię za jednego z zombie i poprosi o przyniesienie igły oraz płynu do balsamowania. Płyn znajdziesz w jednej z szafek na tym samym piętrze, natomiast po igłę musisz wybrać się na górę. Na drugim piętrze uważaj na grabarzy, którym wyda się co najmniej dziwne, że samowolnie chodzisz po KOSTNICY. Znajdziesz tu (w jednej z szafek) także klucz do SANKTUARIUM KOSTNICY (potrzebny później). Gdy przyniesiesz Ei–Vene to, o co Cię prosiła, pozwól jej się pozszywać – Twoje PŻ podniosą się na stałe. Następnie udaj się na parter i zabij pierwszego napotkanego zombie. Ma on bardzo przydatny przedmiot – Księgę Kości i Popiołu. Znajdź strażnika o imieniu Soe, otworzy Ci wrota. Następnie odszukaj ducha Twojej dawnej miłości, Deionarry – dzięki niej odzyskasz część wspomnień oraz umiejętność specjalną – Wskrzeszenie. Deionarra otworzy dla Ciebie portal do Otwartego Grobowca – w ten sposób powrócisz do świata żywych.

UL – CZĘŚĆ PŁN.–WSCH.

Zorientuj się, czy ktoś słyszał o Farodzie. Spotkasz Annę, która powie Ci, gdzie masz go szukać. Jest ona jedną z postaci, które mogą się przyłączyć do Twojej drużyny, teraz jednak nie masz co się starać – na razie nie przyłączy się. Wśród osób spotkanych w tej części ULA znajdą się poniższe postacie. Banen Wysłannik, który poprosi Cię o dostarczenie wiadomości Kardokowi, znajdującemu się w południowo–zachodniej części ULA, w pobliżu targowiska. Ingressa, która zgubiła się i nie może odnaleźć drogi do domu – pomóc jej może Kandrian, przebywający w płd.–wsch. części ULA, w lokalu

PLANESCAPE: TORMENT PL

„Pod Gorejącym Człowiekiem". Sev'Tai – mścicielka, która pragnie śmierci trzech morderców jej siostry z gangu Wygłodniałych Psów – znajdziesz ich w płd.–wsch. części ULA.

Powinieneś także udać się do karczmy „Proch i Pył", należącej do frakcji Grabarzy. Jeśli zechcesz się do niej przyłączyć, będziesz musiał porozmawiać z Emorikiem, który zleci Ci kilka zadań. Jeżeli je wypełnisz, to udowodnisz, że jesteś godzien przynależenia do tej grupy. W karczmie znajdują się trzy osoby, z którymi możesz podpisać kontrakt, stanowiący, że po śmierci wyrzekasz się swego ciała. Dostajesz za to pieniądze, a że jesteś nieśmiertelny, możesz śmiało to zrobić. Dzięki temu wróci także część wspomnień Bezimiennego. Osoby, z którymi możesz podpisać kontrakt, to Emorik, Stary Miedziooki oraz Mortai Grobowładny.

UL – CZĘŚĆ PŁD.–WSCH.

W tej części znajdziesz karczmę „Pod Gorejącym Człowiekiem". W środku jest wiele osób, a wśród nich Dak'kon, który przyłączy się do Twojej drużyny. Warto też porozmawiać z Drusillą na temat Gorejącego Człowieka. Osobnik ten jest wielkim magiem i nazywa się Ignus. Może się przyłączyć do drużyny, ale aby do tego doprowadzić, musisz spełnić kilka warunków. Po pierwsze, należy odnaleźć Karafkę Niekończącej Się Wody, znajdującą się w ZATOPIONYCH ZIEMIACH, a następnie trzeba porozmawiać z Nemelle, która jest w zachodniej kawiarence w DZIELNICY URZĘDNIKÓW. Na razie jednak obie lokacje nie są dla Ciebie dostępne, więc chwilowo musisz zadowolić się towarzystwem Dak'kona. Warto też porozmawiać z Barmanem, który Cię zna i ma Twoje oko, zresztą za skromną sumkę może Ci je odsprzedać:)

UL – CZĘŚĆ PŁD.–ZACH.

Tutaj jest duże targowisko, na którym można znaleźć kilka osobliwości. Wspominałem już o Kardoku, który także ma kilka zadań dla Ciebie. Oprócz tego możesz tu spotkać Śmierdziwiatra, którego dotknęła okropna klątwa. Jeśli chcesz ją z niego ściągnąć, musisz znaleźć Mieszacza Mordsensa – szukaj go w DZIELNICY URZĘDNIKÓW, w MIEJSKIM GMACHU ROZRYWKI. Po krótkiej wymianie zdań przeklnie i Ciebie (facet jest trochę szurnięty, ale raczej go nie zabijaj). Porozmawiaj natomiast z Salabeszem (jest przed budynkiem), a nauczy Cię klątwy. Teraz udaj się do Mordsensa i przeklnij go, a on w zamian za ściągnięcie klątwy zdejmie przekleństwo z Ciebie i ze Śmierdziwiatra. Wśród ludzi znajdujących się na ulicy spotkasz dziwnego człowieka opłakującego Es–Annon; jeśli chcesz, możesz mu pomóc, umieszczając nazwę miasta na Kamieniu Pamiątkowym Grabarza w płn.–wsch. części ULA.

UL – CZĘŚĆ PŁN.–ZACH.

W tej części ULA spotkasz Porfiriona, który, jeśli odzyskasz jego naszyjnik, podszkoli Cię w rzemiośle wojennym. W Noclegowni po odprawieniu Nestora będziesz mógł spać za darmo, jednak by się pozbyć tego szaleńca, musisz odzyskać jego widelec, który jest w posiadaniu Jednookiego.

ALEJA NIEBEZPIECZNYCH WĘGŁÓW

W tej części Sigil znajdują się dwa rywalizujące ze sobą gangi. Możesz pomóc którejś ze stron, możesz także rozprawić się z obydwiema – na zlecenie Czarnego Tulipana. Jakbyś jednak nie postąpił, wymienione rozwiązania będą dla Ciebie korzystne. Znajdziesz tu także Ruaka, który zgubił trzy pierścienie potrzebne do odprawienia rytuału. Pierścienie znajdują się w trzech namiotach znajdujących się w tej lokacji. Jeśli przypadkiem jesteś w posiadaniu skrzynki od Mara, to właśnie tu znajdziesz kapłana imieniem Aol, który rozwiąże ten problem (skrzyni).

PLAC ŚMIECIARZY

To właśnie do tego miejsca doprowadzą Cię wskazówki, jakie masz na temat Faroda. Na tym obszarze znajdziesz, między innymi, Przyjaciela Szpiku, od którego, jeśli będziesz cierpliwy i wyrozumiały, otrzymasz pierścień wraz ze swoim starym palcem. Także w tej lokacji znajduje się domek Starej Mebbet. Kobieta ta jest magiem i uzdrowicielką, opowie Ci sporo ważnych rzeczy na temat Faroda. Jeśli zapragniesz być magiem, to może Cię uczyć tej profesji, ale pod warunkiem, że spełnisz kilka jej zachcianek. Z PLACU ŚMIECIARZY musisz się udać do ŚMIETNISKOWYCH OSIEDLI, jednak aby tam przejść (drzwi w zachodniej części lokacji), będziesz potrzebował trochę śmieci (możesz je znaleźć u Starej Mebbet) do uruchomienia portalu, znajdującego się w łuku wypełnionym po brzegi odpadkami.

ŚMIETNISKOWE OSIEDLA

Właściwie w tej lokacji nie ma nic godnego uwagi – no, może oprócz portalu prowadzącego do stada czaszkoszczurów. Po ich pokonaniu zdobędziesz kilka bardzo użytecznych przedmiotów. Należy też dodać, że zanim tu wejdziesz, powinieneś dobrze się uzbroić i zakupić trochę Amuletów Krwi. Dlaczego? Bo tutaj raczej nie będziesz mile widziany. Gdy już uporasz się z nachalnymi mieszkańcami osiedla, we wschodniej części znajdziesz zejście do PODZIEMNEJ WIOSKI.

PODZIEMNA WIOSKA

Tutaj dowiesz się o istnieniu podziemnych katakumb, zwanych ŁKAJĄCYMI KAMIENIAMI. Możesz tu spotkać Uhira, który zgubił nóż w lochach i będzie bardzo wdzięczny, gdy ktoś mu go zwróci. W jednym z domków (czyt. ruder) mieszka Marta, szalona kobieta–rzeźnik. Może wydostać z Ciebie coś ciekawego, na przykład wyciągnie z jelit magiczny pierścień KP +1. Za pomoc w odzyskaniu numeru i imienia – Ku'u Yin – da Ci potężny ochronny tatuaż. Jego imię ukradła Radine, mieszkająca w tej lokacji. Niewątpliwie najważniejszą osobą w Podziemnej Wiosce jest król śmieci – Farod. Nie jest on jednak chętny do wyjawiania swych tajemnic. Pragnie, byś najpierw odnalazł dla niego kulę z brązu. Znajduje się ona w katakumbach, a konkretnie – w ZATOPIONYCH ZIEMIACH. Jeśli dostarczysz mu ten przedmiot, to w końcu odpowie na dręczące Cię pytania, a dodatkowo do Twojej drużyny przyłączy się jego córka – Anna.

ŁKAJĄCE KAMIENIE

Są to ogromne katakumby, które zamieszkują wszelkiej maści zombie, czaszkoszczury, szczurołaki i inne paskudztwa. Katakumby mają wiele wyjść. Opiszę je poniżej. Na jednej ze ścian natkniesz się na Kamienną Twarz imieniem Glyve; opowie Ci ona o Karafce Nieskończonych Wód i poprosi o skropienie wodą z tego naczynia. Jeśli je znajdziesz i spełnisz prośbę, Twarz powie Ci, kim jest osoba znająca słowo uaktywniające Karafkę; jak już wcześniej wspomniałem, to Nemelle.

ZIEMIE UMARŁYCH

Gdy tutaj wejdziesz, okaże się, że jesteś więźniem i dopóki nie umrzesz, nie będziesz miał prawa opuścić tego miejsca. Nie przejmuj się jednak, nie będzie aż tak źle. Spotkasz tu wiele ciekawych osób, Zamyślony Szkielet zagra z Tobą w zagadki (tak jak Bilbo z Gollumem), a z kolei Pchnięty Nożem Ghul odda Ci nóż Uhira w zamian za mięsko ze szczurzych ogonów. Najważniejsze jednak, abyś odkrył tajemnicę grabarza Soego. Jest on szpiegiem czaszkoszczurów, które są zażartymi wrogami umarłych. Jednak by wykryć tę zbrodnię, należy najpierw porozmawiać z Niezdecydowanym Szkieletem. O jego rozterkach musisz donieść Soemu, kiedy pójdzie osobiście przyjrzeć się tej sprawie. Przeszukaj jego sarkofag i przeczytaj pamiętnik – dowiesz się wszystkiego na temat zbrodni. Teraz wystarczy, że doniesiesz o tym Hargrimmowi i pozbędziesz się na jego prośbę kilku czaszkoszczurów, a drzwi do normalnego świata zostaną przed Tobą ponownie otwarte. Koniecznie zabierz głowę Soego, będzie Ci później potrzebna (głowa Akaste też może być). Ważna jest także rozmowa z Czerstwą Mary, przywódczynią zombie. Okaże się, że nie potrafisz jej nijak zrozumieć. Gdy wypytasz o to Hargrimma, dowiesz się, że języka Mary można się łatwo nauczyć. Podczas następnej konwersacji z nią nauczysz się specjalnej zdolności Gadaj–Kości–Opowieści.

KRYPTA ROZCZŁONKOWANYCH

Cała krypta naszpikowana jest różnego rodzaju morderczymi pułapkami. Najlepiej przebiec ją szybko i wejść do PODKOMNATY. W tej sali znajdziesz rękę z dziwnymi tatuażami (co ciekawe, to Twoja ręka!), którą warto zanieść do Salonu Tatuażu Upadłego.

MOZAIKOWA KRYPTA

Gdy tu wejdziesz, pamiętaj, by nie wychodzić na środek sali (chyba że chcesz zobaczyć, ile warte jest Twoje rzemiosło wojenne). W sarkofagu odnajdziesz kilka wielce użytecznych (magicznych) przedmiotów.

KRYPTA UŚCISKÓW

Tutaj, jeśli już masz umiejętność Gadaj–Kości–Opowieści, możesz porozmawiać z zabitym złodziejem, który zdradzi Ci, gdzie jest umiejscowiona skrytka z jego skarbem.

ZDRUZGOTANA KRYPTA

Gdy tu wejdziesz, pamiętaj, by nie wychodzić na środek krypty. Wśród porozrzucanych kości znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów.

ZATOPIONE ZIEMIE

W tej lokacji znajduje się wiele nieprzyjemnych potworów, które mogą Cię nieźle pokiereszować, a więc miej się na baczności. Znajdziesz tu także wyjścia do krainy czaszkoszczurów – do LABIRYNTU MYŚLI oraz do GROBOWCA. Także tutaj odnajdziesz Kulę z Brązu oraz Karafkę Nieskończonych Wód.

LABIRYNT MYŚLI

Żyją tutaj całe masy szczurołaków, a ich przywódca (malutki czaszkoszczur) zleci Ci zabicie Milczącego Króla – Władcy ZIEM UMARŁYCH.

GROBOWIEC

Jest to najprawdopodobniej grobowiec zbudowany na Twoje polecenie przez ojca Hamrysa. Do Grobowca wejdziesz sam, bez swych kompanów. Omijaj wielki znak na podłodze. Jeśli na niego stąpniesz, porazi Cię piorun i umrzesz. Chcąc rozwiązać sprawę grobowca, powinieneś zebrać cztery klucze do sarkofagu. Początkowo może Ci się to wydać niewykonalne, ponieważ gdy przejdziesz pierwszy łuk, zostaniesz przeniesiony do jednej z sal (Grobowiec jest zbudowany na planie krzyża) – tam znajdziesz pierwszy klucz, ale nie będziesz mógł wyjść. Jedynym rozwiązaniem jest wejście na znak na podłodze. Odrodzisz się przy wejściu, a teraz, po minięciu łuku, przeniesie Cię w pobliże następnego klucza. W ten sposób zdobędziesz trzy klucze. Czwarty dostaniesz po przeczytaniu i pchnięciu wszystkich tablic otaczających sarkofag (dowiesz się z nich także sporo o swojej przeszłości). Teraz możesz spokojnie otworzyć sarkofag i wrócić do drużyny.

ZNOWU DO ULA

Po oddaniu kuli z brązu Farodowi i wypytaniu go o swoją przeszłość dowiesz się, że Anna znalazła Cię w pewnej alejce, do której da się dotrzeć jedynie przez DOM Z POMALOWANYMI DRZWIAMI. Na Twoje nieszczęście jest to siedziba zabójców, którzy w dodatku mają teraz naradę. Nie przejmuj się jednak, bo nawet w takim miejscu można znaleźć sprzymierzeńców. W środku spotkasz Sybillę, która powie Ci o kluczu i tajnym przejściu, dzięki któremu będziesz mógł ominąć stadko nieprzyjemnych zbirów. Klucz znajduje się na samej górze KAMIENICY ZABÓJCÓW i jest w posiadaniu niezbyt przyjemnego maga. Teraz droga do ALEI UPORCZYWYCH WESTCHNIEŃ jest wolna.

ALEJA UPORCZYWYCH WESTCHNIEŃ

W jedynym domku, jaki tu stoi, znajdziesz ciało martwego Dabusa. Przy pomocy umiejętności Gadaj–Kości–Opowieści dowiedz się, co go spotkało. Teraz musisz odnaleźć miejsce swej śmierci (wskaże Ci je Anna) oraz głowę, która jest częścią Żywego Muru. Kamienna Twarz poprosi Cię o usunięcie Dabusa, szwendającego się po alejce i niszczącego część Żywego Muru. Utrudnia to Kamiennej Twarzy podzielenie się (cokolwiek by miało to znaczyć). Następnie musisz przy pomocy łomu i młotka naprawić zachodnią i wschodnią część muru. Dzięki temu otworzy się dla Ciebie przejście do NIŻSZEJ DZIELNICY.

NIŻSZA DZIELNICA

O tym miejscu już wspominałem. Spotkasz tu Hamrysa, który wyrabia trumny i udostępni Ci plan GROBOWCA. Możesz także podszkolić się w umiejętnościach wojownika u Korura, a w sztuce magii u Sebastiana. Jednak najważniejsze jest odnalezienie Morta (który gdzieś zaginie) oraz dostanie się do KUŹNI i WIEŻY OBLĘŻNICZEJ. Jeśli chcesz odszukać Morta, porozmawiaj z Gilspurem (handlarz stojący przed wejściem na Rynek). Powie Ci on, że najprawdopodobniej ma go Lotar – Pan Kości. Dodatkowo poprosi Cię o zaniesienie do drukarza Peena pewnej ulotki reklamowej, a potem wyśle do KUŹNI, abyś przekazał wiadomość Keldorowi. W ten sposób wejście do KUŹNI będzie dla Ciebie otwarte (nie wszczynaj bójki z Bogowcami z Kuźni, bo jeśli to zrobisz, to nie będziesz mógł ukończyć gry). Jeśli chcesz odzyskać Morta, musisz dać Lotarowi jakąś inną wartościową czaszkę, na przykład Soego. Siedziba Lotara znajduje się w podziemiach zrujnowanego budynku, nieopodal pracowni Hamrysa. Gdy zapytasz Lotara o swoją osobę, zasugeruje Ci, byś szukał rozwiązania swoich problemów u nocnej wiedźmy Ravel. Poszukiwanie jej obecnej siedziby będzie teraz dla Ciebie nadrzędnym zadaniem. Na Rynku spotkasz młodzieńca imieniem Lazlo. Gdy wdasz się z nim w dyskusję, wyjawi Ci, jak dostać się do WIEŻY OBLĘŻNICZEJ. Gdy tam już wejdziesz, Twoim oczom ukaże się olbrzym imieniem Pieścimetal. Porozmawiaj z nim o jego zajęciu, a wykuje dla Ciebie ostrze, którym będziesz mógł się zabić. Jest tylko jeden warunek – ostrze musi być użyte w miejscu odciętym od reszty Sfer. W KUŹNI spotkasz Sarossę, która udzieli Ci kilku użytecznych informacji na Twój temat (np. o tym, że nie jesteś człowiekiem). Po przekazaniu informacji Keldorowi możesz zadeklarować, że chcesz należeć do frakcji Bogowców, jednak by Cię do niej przyjęto, najpierw musisz wykazać się umiejętnościami kowalskimi, dochodzeniowymi oraz dyplomatycznymi. Spotkasz tu także Nila Xandera; jak się okaże, wieki temu zleciłeś jego rodzinie budowę machiny snów. Jest ona na ukończeniu, ale będzie jeszcze potrzebna: fiolka z odrobiną Twojego ciała i krwi (dostaniesz ją u aptekarza w DZIELNICY URZĘDNIKÓW), klatka, którą da Ci Pieścimetal, oraz poduszka z trumny, która znajduje się w Magazynie, a powie Ci o tym Hamrys. W ten sposób znów zaczniesz śnić... koszmary – brrr!

DZIELNICA URZĘDNIKÓW

W tej lokacji znajduje się bardzo dużo interesujących miejsc i ludzi. Na początek radzę się udać do MIEJSKIEGO GMACHU ROZRYWKI. Jeśli przyłączysz się do frakcji Czuciowców (pomoże Ci w tym Drzazga), to będziesz mógł porozmawiać z Kamieniami Doznań, które wniosą wiele nowego do Twojego dochodzenia. Musisz także pogadać z Dusikiem. Jest on magiem; jeśli podczas rozmowy będziesz konsekwentny, to dowiesz się, że kluczem do Labiryntu Ravel jest jakaś jej cząstka. Gdy pójdziesz do Sypialni (wschodnia część Gmachu), dowiesz się, że już tu kiedyś byłeś – ba, masz nawet własny pokój! W jednej z szafek znajdziesz dziwny dwunastościenny przedmiot, który okaże się księgą. Nie znasz jednak języka, w którym jest ona napisana. Z tą dziwaczną księgą musisz udać się do Finama Lingwisty, a następnie (mędrzec nie zna języka, w którym napisano księgę) porozmawiać z jego zmarłym ojcem – prochy denata znajdziesz w domu, na szafeczce. W ten sposób uzyskasz numer zapisu, który musisz podać Adwokatowi, podobnie jak informację o numerze zapisanym w Kamieniu Doznań jego córki. Dzięki temu dostaniesz testament Deionarry, czar leczący oraz pierścień. Podając numer zapisu, otrzymasz Kwit, dzięki któremu w KUŹNI zostanie Ci wydany Składany Portal (umożliwia przejście do Labiryntu Ravel). W Przybytku Zaspokajania Żądza Intelektualnych spotkasz Nie–Sławę, która przyłączy się do Twojej drużyny, jeśli pogadasz z dziesięcioma studentka-

mi. Podczas rozmów z dziewczętami dowiesz się, że każda z nich ma jakiś problem – pomóż im je rozwiązać. Najważniejszą studentką jest milcząca prostytutka Ecco. Najpierw musisz pomóc Dolorze, która powie Ci, co jest przyczyną utraty głosu przez Ecco. Następnie powinieneś kupić egzotyczny przedmiot (Język Biesa) u Vriszki, a później Łzy Devy. Dzięki temu Ecco odzyska głos i powie Ci o córkach Ravel. Teraz otrzymasz krew Kosai – Serris, która jest córką Ravel. To właśnie jest klucz do Labiryntu (cząstka Ravel).

PODSIGIL

Właściwie nie znajdziesz tu nic oprócz punktów doświadczenia, potwornie silnych bestii i bardzo użytecznych przedmiotów magicznych.

LABIRYNT RAVEL

Nie ma tu w zasadzie nic interesującego, może za wyjątkiem całej masy potworów i, oczywiście, nocnej wiedźmy Ravel. Odpowie ona na wiele pytań, ale, niestety, nie będzie chciała Cię wypuścić, musisz więc ją zabić.

KLĄTWA

Dowiesz się od Ravel, że może Ci pomóc jedynie Anioł Deva, który znajduje się gdzieś na terenie KLĄTWY. Aby go znaleźć, musisz najpierw udać się do karczmy „Przy Bramie Zdrajców". Właściciel tego przybytku – Plugawy Barse – opowie o Aniele oraz skieruje Cię do osoby, która posiada pierwszą część klucza do więzienia Devy. Ta osoba to Marquez, ale zanim dostaniesz klucz, będziesz musiał na jego polecenie odbić córkę Barsa z rąk handlarzy niewolników. Należy ich szukać we wschodniej części KLĄTWY. Następną część klucza ma Kitla; aby ją dostać, musisz pomóc w odzyskaniu należności od dwóch zwaśnionych braci: Kruszypięści i Kestora (najlepiej dostarczyć Kitli zapisy ich ojca o podziale majątku). Trzecią część klucza posiada Nabot. Sprezentuje Ci ją, jeżeli pomożesz Strażnikowi Wysypiska w sporze z gangiem, który znajduje się w WEWNĘTRZNEJ KLĄTWIE. Czwarty element jest w posiadaniu Dallena. Dostaniesz go od niego pod warunkiem, że pomożesz politykowi An'izjaszowi wyeliminować konkurentkę – Siabhe (wystarczy, że podasz fałszywe dane kapitanowi Straży z Klątwy). Ostatni przedmiot jest w posiadaniu Kiszała, który poprosi Cię o uwolnienie biesa Avil–Shanaka, uwięzionego w silosie w ZEWNĘTRZNEJ KLĄTWIE. Jeśli ładnie zagadasz do biesa, możesz także uzyskać magiczny topór. Teraz wystarczy, że porozmawiasz z Plugawym Barsem i możesz ruszać na poszukiwanie Devy.

PODZIEMIA KLĄTWY

W tej lokacji natkniesz się na sporo potworów, a że w najbliższym czasie nie będziesz miał okazji skorzystać z usług sklepikarza, radzę zaopatrzyć się zawczasu w środki lecząc e. Gdy w końcu dotrzesz do Anioła (Triasa), porozmawiaj z nim. Obieca Ci pomoc – pod warunkiem, że odzyskasz jego miecz. Oręż ten znajduje się w wewnętrznym kręgu, a drogi do niego strzegą zastępy strażników. Proponuję, byś na tę wyprawę wybrał się sam, bez drużyny. Walka jest ciężka, a jedynie Bezimienny jest nieśmiertelny i ma możliwość regeneracji. Gdy odzyskasz miecz, Trias powie Ci, gdzie teraz powinieneś szukać odpowiedzi.

KRAINY ZEWNĘTRZNE

Tutaj spotkasz Fhjull Rozdwojony Język – powie Ci, że odpowiedzi na swoje pytania możesz znaleźć jedynie w Baator, przy Słupie Czaszek. Fhjull otworzy Ci portal do tej Sfery, a także zaoferuje sprzedaż kilku użytecznych przedmiotów.

BAATOR

Jest tu wiele wrogich istot, więc miej się na baczności. W Baator interesuje Cię jedynie Słup Czaszek. Gdy go znajdziesz, trzymaj Morte daleko od niego, gdyż dawno temu właśnie z tego słupa go wyrwałeś... Gdy porozmawiasz ze Słupem Czaszek, okaże się, że odpowie na Twoje pytania tylko pod tym warunkiem, że złożysz ofiarę z siebie (tracisz 15 PŻ na stałe) lub przyjaciół (nie zdradzaj miejsca pobytu Fhjull). Słup Czaszek skieruje Cię do Fortecy Żalu, a jedyny sposób, żeby się stąd wydostać, to otwarcie portalu na kamiennej ścianie (na zachód od słupa) przy użyciu leżącego tam kamienia. W ten sposób znowu dostajesz się do KRAIN ZEWNĘTRZNYCH. Po kolejnej rozmowie z Rozdwojonym Językiem przeniesiesz się ponownie do KLĄTWY, która została pokarana przez Triasa. Teraz miasto opanowane jest przez bestie. Raczej unikaj konfrontacji. Jedynym sposobem na uratowanie miasta jest pokonanie Anioła Triasa. Gdy wygrasz, zdradzi Ci on, gdzie jest ukryty portal do FORTECY ŻALU.

FORTECA ŻALU

W tej lokacji pojawisz się sam – Twoim zadaniem będzie przełączenie wszystkich dźwigni. Po użyciu kolejnych wajch zobaczysz śmierć każdego ze swoich kompanów, a następnie teleportujesz się do dziwnej sali z kryształem. Gdy go dotkniesz, zostaniesz przeniesiony do miejsca, w którym musisz poradzić sobie ze swoimi trzema wcieleniami. Gdy wreszcie tego dokonasz, porozmawiaj z duchem Deionarry. Pomoże Ci ona dostać się do miejsca, gdzie znajduje się Istota Wiekuista. Okaże się, że to ona jest Twoją zagubioną śmiertelnością. Nie jest jednak skłonna do jednoczenia się z Tobą, a więc będziesz musiał ją zabić. Do tego celu potrzebna będzie spora siła, na przykład w postaci wskrzeszonej drużyny. Gdy pokonasz swą śmiertelność, będziesz już mógł spokojnie obejrzeć outro.

LABIRYNT GRACZA

Możesz tu trafić, jeśli rozłościsz Panią Bólu. Jest to labirynt w kształcie okręgu, na którego zewnętrznych brzegach znajdują się portale – każdy z nich przenosi Cię do przeciwnego. Znajdziesz tu swoje stare notatki i chyba najpotężniejszą broń. Jeden z portali został zniszczony, a do jego bliźniaczego portalu nie da się dostać. To jest właśnie rozwiązanie, jednak sposób na przedostanie się do tego odizolowanego portalu wcale nie jest prosty. Musisz mianowicie poczekać na pojawienie się Cienia – jeśli się zjawi, to w okolicach któregoś z portali. Wtedy wystarczy przejść przez bliźniaczy portal, a zostaniesz przeniesiony nie do przeciwnego, lecz do odizolowanego portalu.

Kynes

Interplay
www.planescape-torment.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

cz. 2

Witajcie młodzi poszukiwacze przygód! Dziś druga i zarazem ostatnia część TR. Wybaczcie, że nie spotkaliśmy się w zeszłym miesiącu. Postaram się to wynagrodzić gigantycznym opisem w tym numerze.

BURIAL CHAMBERS

Zjeżdżając pochylnią trzymaj wciśnięte klawisze skoku i łapania. Gdy chwycisz się ukrytej półki (sekret 1), podciągnij się i weź apteczkę. Zjedź dalej pochylnią do komnaty z dźwignią. Przełącz ją, zrób zwrot o 180 stopni i biegnij do pomieszczenia z chwilowo wyłączonymi kolcami. Weź Hand of Orion i przejdź lewym korytarzem, zbierając naboje (sekret 2). Dalej podążaj korytarzem, uważając na wysuwające się kolce, aż do miejsca z urnami po bokach. Strzel do nich, a z rozbitych skorup zabierz ukryte przedmioty.

Idź dalej do pokoju z dziwnym mechanizmem. Wsuń Hand of Orion w otwór na lewej ścianie, opuść się na dół, weź apteczkę i wróć na półkę. Teraz musisz przedostać się przez diabelny mechanizm (leżące na nim przedmioty lepiej zostawić w spokoju). Podejdź do krawędzi, poczekaj na odpowiedni moment i skocz: do przodu, w lewo, do przodu, w lewo. Dojdź do komnaty z sarkofagiem Anubisa, obejdź go dookoła i udaj się do pomieszczenia z siedzącym Anubisem, po drodze zabierając ukrytą w alkowie amunicję. Zeskocz w zagłębienie w pomieszczeniu po lewej stronie i zbierz znajdujące się pod podłogą przedmioty (sekret 3). Wróć do komnaty z sarkofagiem Anubisa i zabierz mu Ankh. Teraz przesuń siedzącego Anubisa z pola centralnego na zaznaczone po lewej stronie, w głębi pokoju. Wywab mumię z przejścia i przedostań się przez otwarty za nią korytarz aż do wielkiej jaskini, gdzie zabijesz atakujące Cię psy. Idź w lewo, wzdłuż ściany, aż do drabiny. Gdy już po niej wejdziesz, rozwal dwie urny, zabierz przedmioty i przejdź do następnej komnaty, gdzie leżą mumie. Weź Golden Serpent i szybko wskocz w korytarz po lewej stronie. Zeskocz na dół i od razu zacznij sprint w lewą stronę – tak, aby podczas podnoszenia się podłogi uniknąć zwisających z sufitu kolców. Idź dalej korytarzem aż do dużej apteczki – weź ją i zeskocz z powrotem do wielkiej jaskini. Zeskocz w dół po prawej stronie drabiny, którą niedawno wchodziłaś, i weź apteczkę (sekret 4). Teraz przejdź mostem nad jaskinią do komnaty, gdzie zastrzelisz dwa psy. Gdy znajdziesz się w kolejnej komnacie podejdź do krawędzi i przeskocz na półkę, a z niej do niszy po lewej stronie (sekret 5). Przejdź pomiędzy ostrzami i wejdź na murek po lewej stronie, a potem jeszcze wyżej, do wajchy. Przełącz ją. Otworzy się przejście pod wejściem do pomieszczenia – idź tam i przełącz wajchę. Wyjdź bokiem i zeskocz do dziury w podłodze. Weź Hand of Sirius i idź tak, jak prowadzi korytarz. Wleź na podwyższenie, przeskocz na drugą stronę, chwytając się wyższej krawędzi, odwróć się i przedostań się na drugą stronę. Przejdź powoli pod kolcami i dostań się do zagłębienia po prawej stronie. Opuść się na dół do komnaty z łańcuchem i pociągnij go. Omiń mumie i wejdź na górę, a potem odwróć się przodem do środka komnaty; po prawej stronie zobaczysz miejsce, gdzie trzeba włożyć Hand of Sirius – zrób to. Skocz na linę, a z niej do wgłębienia w ścianie komnaty – zabierz Scarab Talizman, omiń podest i pobiegnij korytarzem, zabijając po drodze trzy psy. Korytarz zaprowadzi Cię do wrót świątyni, gdzie umieścisz 3 artefakty. Pomieszczenie zacznie napełniać się piaskiem – w tym czasie musisz unikać mumii, a następnie wydostać się z tego poziomu.

VALEY OF THE KINGS

Zabij wszystkich Beduinów i pozbieraj to, co po nich zostało. Po prawej stronie od wejścia (stojąc tyłem do niego) jest wgłębienie – wejdź tam, ustaw się przodem do wejścia, obróć trochę w lewo i skocz, chwytając się krawędzi, po czym wespnij się nad wejście (sekret 1). Po lewej stronie jest kolejne wgłębienie, w którym znajdziesz amunicje do strzelby (sekret 2). Wsiądź do samochodu i zacznij ścigać uciekającego jeepa. Po przejechaniu rozpadliny, najlepiej górą, tratując po drodze Araba, wysiądź z samochodu i wróć przed rozpadlinę. Odwróć się tyłem i opuść się na ścianę – przesuń się w prawo i dostań się do małej wnęki. Puść się i chwyć ponownie, trzymając „przód" i „kucanie" (sekret 3). Wróć do jeepa i kontynuuj pościg za przewodnikiem.

KV 5

Wysiądź z samochodu, zbierz naboje i apteczkę. Kontynuuj samochodowy pościg za przewodnikiem, omijając dolinę z posągami i niszcząc pomost, z którego ostrzeliwuje Cię Arab. Zatrzymaj się i po prawej stronie, przy wyjeździe z dolinki, poszukaj małej niszy (sekret 1). Podejdź do bramy, zabijając czającego się po lewej stronie Araba. Spenetruj dokładnie rusztowania po prawej stronie (sekret 2). Wejdź na szczyt rusztowań i przeskocz po linie na te po przeciwległej stronie. Przełóż dźwignię, wróć po samochód i przejedź przez bramę. Wysiądź i poszukaj między filarami apteczek i amunicji. Biegnij w górę tunelu, omijając spadające kolce. Przy samej górze, po prawej stronie, jest ukryta w suficie nisza – dostań się tam (sekret 3) i wróć po samochód. Kontynuuj swoją podróż aż do miejsca z trzema dziurami w ziemi. W jednym z nich jest ściana umożliwiająca wspinaczkę – zejdź tam i znaną z poprzedniego etapu metodą dostań się do szczeliny (sekret 4). Wróć do samochodu i ponów pogoń przez wydmy, a na końcu wjedź do tunelu po prawej stronie.

TEMPLE OF KARNAK

Przejdź przez zwałowisko kamieni do dziedzińca z obeliskiem. Zabij skorpiony i zbadaj ruiny po lewej stronie. Na górze znajdziesz amunicję i medykamenty. W środkowej niszy poszukaj zejścia na dół i przejdź przez niski korytarz do pomieszczeń z wazami (sekret 1). Rozbij wazy i zabierz łup. Wróć do komnaty z obeliskiem i zanim udasz się tunelem „na wprost", dostań się nad wejście, aby zabrać amunicję. Wewnątrz korytarza, po prawej stronie, są zamknięte drzwi – zapamiętaj to miejsce. Wejdź do następnej komnaty i dalej na galeryjkę, która przykuje Twój wzrok. Znajdziesz tam amunicję – wykorzystując otwory w ścianach otwórz drzwi do artefaktu i broni. Zejdź na dół i wskocz do basenu na końcu korytarza, a potem wyłów z jego dna flary. Zaczerpnij powietrza i wpłyń w odnogę – aż do drzwi. Otwórz je i płyń dalej, do miejsca z otworem w suficie. Wyjdź z wody po amunicję (sekret 2), wskocz z powrotem i płyń dalej. Wpłyń w trójkątny otwór w ścianie i zabierz zgromadzone tam dobra (sekret 3). Wróć do dziedzińca z obeliskiem. Idź w „prawą" stronę – trzymając się jej zdołasz dostać się nad filary prowadzące do kolejnej komnaty, gdzie znajdziesz apteczkę i amunicję. Zejdź na dół i trzymaj się lewej strony budynku, a znajdziesz flary. Podążając korytarzem w podłodze dotrzesz do wielkiego pomieszczenia. Za filarem znajdziesz szczelinę, w której ukryte są flary i amunicja (sekret 4). W prawym basenie zabij skorpiona i weź apteczkę. Podwieszona pod sufitem, przejdź nad basenem na drugą stronę. Uruchom mechanizm na środku ściany, dojdź do otwartych drzwi, włóż rękę w otwór w ścianie, a następnie opuść się do podziemnej komnaty, do której wejście właśnie otworzyłaś. Canopic Jar umieść z tyłu wschodniego faraona. Szczeliną na wschodzie przedostań się do otwartych przed chwilą drzwi, zbierając po drodze flary ukryte w ciemnej wnęce. Przejdź przez drzwi i zsuń się po pochylni do następnego etapu.

THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Wyjdź na dziedziniec i poszukaj naboi w zwałach kamieni, a potem zbadaj wnęki po lewej. Teraz wejdź do otworu po prawej stronie. Gdy już znajdziesz się w pomieszczeniu, idź w prawo – będzie tam wejście na wyższy poziom. Przetrząśnij go w poszukiwaniu przedmiotów, a następnie przejdź, podwieszona pod sufitem, na dalsze półki – w mroku po prawej znajdziesz flary. Przeskocz na półkę skalną nad korytarzem, na jej końcu znajdziesz amunicję. Zeskocz z półki i idź dalej korytarzem – skocz z rozbiegu i chwyć się krawędzi przepaści. Na następnym dziedzińcu jest mała wnęka, ale na razie tam nie wchodź. Przejdź do następnej sali, zbierz apteczkę i naboje leżące po lewej stronie, a następnie zsuń się po pochylni do następnego etapu.

CACRED LAKE

Wyjdź z budowli, najlepiej z wyciągniętymi pistoletami. Po prawej stronie załatwisz dwa nietoperze i czym prędzej odwróć się, by zabić szarżującego krokodyla. Idź do jeziora, z którego wyszła bestia. Wywab trzy następne i pozbądź się ich z bezpiecznej odległości. Teraz możesz spokojnie wejść do jeziora i wyjść na brzegu naprzeciw zamkniętej bramy – idź brzegiem aż do wejścia. Zabij dwa nietoperze i zejdź w zagłębienie na końcu sali, aż do platformy z prętem. Wdrap się po nim nieco powyżej platformy, za kolejnym prętem ustaw się do niej tyłem i naciśnij klawisz skoku. Wdrap się po pręcie i w podobny sposób wyląduj na najwyższej półce. Wejdź w szczelinę i pociągnij łańcuch w następnym pomieszczeniu. Wróć do pomieszczenie z prętami i zeskocz w dół – spadniesz do wody. Zbierz apteczkę i flary, a następnie wpłyń do basenu z krokodylami, gdzie musisz natychmiast dostać się na brzeg i zabić oba gady. Przepłyń przez otwartą bramę i na

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

obrzeżach pomieszczenia poszukaj amunicji i apteczki. W wodzie przełącz dźwignię, która otworzy klapę na dnie. Wpłyń tam i otwórz drzwi, po czym wypłyń, aby zaczerpnąć powietrza. Popłyń korytarzem do pomieszczenia z lustrem. W lustrze widać, w którym miejscu pomieszczenia należy wypłynąć. Wyjdź z wody i przedostań się do komnaty, gdzie zbierzesz drugi Canopic Jar oraz amunicję. Wróć do basenu, zaczerpnij powietrza i popłyń korytarzem, w którym otworzyłeś kratę podnosząc Canopic Jar.

TEMPLE OF KARNAK II

Płyń do końca korytarza, gdzie wydostaniesz się na powierzchnię. Wspinaj się do góry, aż dotrzesz do dużej komnaty, Pod podłogą ukryte są flary i amunicja – zanurkuj po nie. Wypłyń w pomieszczeniu z wazą i dwoma siedzącymi faraonami. Postaw Canopic Jar 2 w drugim otworze. Ze słojów zacznie sypać się do wody sól, dzięki czemu ta uzyska tak dużą wyporność, że będzie można po niej chodzić. Przejdź po wodzie do komnaty ze statuą, zbierz leżącą za nią amunicję i wyjdź korytarzem za jej plecami. Na dziedzińcu z basenem, po zabiciu trzech krokodyli, zbierz naboje z dna i wpłyń do wnęki pod kolumnami. W ciemnym pokoju naciśnij przycisk. Wróć do dziedzińca z basenem i zabierz Sun Goddes i Hypostyle Key. Uważając na Arabów przedostań się do drzwi prowadzących do Hypostyle Hall i wejdź tam.

THE GREAT HYPOSTYLE HALL II

Po wyjściu na placyk spotkasz nowy rodzaj przeciwników – arabską wersję wojowników ninja. Potrafią oni odbijać Twoje strzały, dlatego możesz do nich skutecznie strzelać tylko wtedy, gdy nie „wachlują" swoimi mieczami. Uważaj, bo po niektórych z nich zostają czasem przydatne przedmioty... Pamiętasz szczelinę, w którą poprzednim razem miałaś nie wchodzić? Idź tam, po drodze zabijając jeszcze trzech ninja, i wejdź w korytarz, na końcu którego użyj Hypostyle Key. Wkraczasz właśnie do kompleksu trzech sal pełnych ninja. Najpierw pozbądź się tych z dolnego poziomu i pozbieraj porozrzucane przedmioty. Stań w trzecim pomieszczeniu, w miejscu, gdzie znalazłaś flary, skocz z rozbiegu i złap się krawędzi galeryjki. Podwieszona do drabinki, dostań się do przełącznika po prawej stronie sali i uruchom go. Wciąż podwieszona, przejdź do pierwszej galeryjki po lewej, omiń filar i, wciąż wisząc w powietrzu, dostań się na lewą stronę drugiego pomieszczenia. Wejdź na najwyższy poziom i przedostań się na centralną platformę. Strzelając, strąć wielki głaz i wróć na najniższy poziom. Zabij napastników i opuść się do dziury wybitej w podłodze przez spadający głaz. W zawalonym korytarzu (prawym) weź amunicję i pójdź lewym korytarzem, który ma dwa wyjścia. Pierwsze z nich prowadzi do komnaty z piramidą i trzema wyjściami. Spenetruj te pomieszczenia w poszukiwaniu przedmiotów i zauważ podwieszone wielkie kamienne bloki. Musisz sprawić, by ich węższe końce były skierowane w stronę piramidy. Aby tego dokonać, idź w drugą odnogę korytarza, do pomieszczeń na górze, gdzie znajdziesz mechanizmy obracające kamiennymi blokami. Kiedy już to zrobisz, wróć do sali z piramidą i pociągnij łańcuch. Weź Sun Disc i połącz go z Sun Goddess, tworząc Sun Talisman. Dziurą w ziemi opuść to pomieszczenie, w ten sposób kończąc kolejny etap.

CACRED LAKE II

Wyjdź na dziedziniec z fosą i zabij skorpiony. Z fosy wyłów amunicję i małą apteczkę. Umieść Sun Talizman na cokole wewnątrz fosy. Idź do komnaty po lewej stronie. Zanurkuj po naboje, otwórz pod wodą drzwiczki i popłyń dalej korytarzem. W małym pomieszczeniu pozbieraj uzbrojenie i medykamenty (sekret 1). Wróć do dziedzińca z fosą i udaj się do prawych drzwi. Wydobądź apteczkę ze szczeliny i wejdź w trzecie drzwi. W następnej komnacie przeszukaj wnękę w ścianie, a następnie wdrap się na ruiny na środku sali. Teraz, wisząc, dojdź do wnęki w głębi pomieszczenia. Wewnątrz zbadaj najpierw tunel po lewej, a następnie po prawej stronie. Wejdź na wyższą półkę i przeskocz z rozbiegu na druga stronę. Zejdź na platformę i przeskocz z rozbiegu na spadzistą półkę po lewej. W komorze poniżej możesz uzupełnić uzbrojenie i wyjść na dziedziniec. Podchodząc do bramy kończysz następny etap.

TOMB OF SEMERKHET

Rozwal urny, zbierz ekwipunek. Zsuń się po pochylni, w kolejnej komnacie chwyć się szybko sufitu i przesuwaj się w prawą stronę, aż do pokoju z prętem, a potem zjedź na niższy poziom. Rozwal wazy i weź apteczkę. Teraz musisz zejść na niższy poziom i uaktywnić trzy otwory w ścianach, ale w tym zadaniu przeszkadzają Ci skarabeusze. Musisz być więc bardzo szybka i najprawdopodobniej użyjesz tu apteczki. Kiedy skończysz, wróć po tyczce na górę. Przez otwarte drzwi wejdź do następnej komnaty, a potem pchnij drzwi i wejdź do pomieszczenia z szachownicą. Przeskocz na platformę po lewej i po drabinie na górę, gdzie znajdziesz ekwipunek (sekret 1). Zejdź na dół i idź do prawej nawy, potem po drabince, a w końcu do pokoju z płomieniami. Zeskocz na niższą platformę i zabij psy. Podejdź do ogni i wyczekując momentu, gdy ogień przygasa, wkładaj rękę w otwory, wyłączając kolejne płomienie (od prawej do lewej). Teraz po prawej stronie otworzyło się przejście do następnej sali – idź tam i wyłącz kolejne ognie w kolejności: lewy przedni, prawy przedni, lewy tylny, prawy środkowy, prawy tylny, lewy środkowy. Wyjdź z zagłębienia drugą stroną i, podwieszona pod sufitem, dostań się do komnaty z trzema płomieniami. Wejdź na kratę i przeskocz z niej na kładkę na środku pomieszczenia. Zwieś się z przeciwległego końca i przesuń się na bok – tak, aby być zaczepioną wszystkimi kończynami; teraz przesuwaj się w prawą stronę aż do niszy z ekwipunkiem (sekret 2). Wróć na kładkę i powtórz znany już numer z dziurą z ogniem. Zejdź na dół pomieszczenia i zabierz Rules of Senet. Wróć do komnaty z szachami. Wejdź do lewej niszy i dalej po drabince na balkon z tablicą kontrolną szachów. Teraz musisz rozegrać partię gry Senet; postaraj się przegrać. Jeżeli przegrasz, wskocz do lewej dziury w podłodze, a potem spenetruj pochylnie. Na końcu jednej z nich skocz do małego pokoiku i zabierz zawartość dwóch waz (sekret 3). Wróć na pochylnie i zsuwaj się dalej – łapiąc się rury zjedź na dół, zbierając po drodze ekwipunek. Rozejrzyj się po pokoju z linami. Na jednej ze ścian, pomiędzy dwoma pochylniami, znajdziesz taras. Skocz tam z rozbiegu, otwórz drzwi i zabierz ekwipunek (sekret 4). Zejdź na dół i dostań się po drabinie na półkę z prętem, a potem wejdź nieco do góry i zabierz amunicję. Zejdź po drabinie na półkę i w połowie wysokości przejdź wąskim korytarzem. Przesuń pionek szachowy pod młotki i odskocz. Weź Cartouche Piece 2 i zejdź na dół. Rozbij wazy i zbierz ekwipunek. Wróć do komnaty z linami i korzystając z nich przedostań się do korytarza po prawej. Przesuń pionek pod młoty i uruchom je dźwignią. Weź kawałek układanki i połącz go z drugim. Zejdź na dół komnaty z linami i włóż go w otwór obok zielonych drzwi. Przełącznik po prawej stronie wyłącza ogień na czas, gdy gra muzyka. Żeby go przełączyć, musisz na niego skoczyć i złapać się rękami. Teraz biegnij do pręta, przesuń nieco pionek i wróć na miejsce startu – tak długo powtarzaj tę akcję, aż pionek zostanie zniszczony przez młot. Kawałka, który po nim zostanie, użyj do otwarcia drugich wrót w pokoju z linami. Idź po schodach do pokoju z trzema linami. Tam rozwal ognistego duszka, a następnie wejdź do prawej komnaty, przełącz dźwignię i zabij wodnego duszka. Zbierz apteczki znajdujące się po bokach pomieszczenia. Wróć do pomieszczenia z linami i przeskocz na trzecią z nich i dalej prosto. Znajdziesz tam kolejną porcję amunicji (sekret 5). Wróć na linę i przeskocz na prawo. Idź do końca mostu i rozwal nietoperze. Wskocz na pręt, a z niego przeskocz na drugą stronę. Złap się przełącznika i wskocz z powrotem na pręt, po którym wejdziesz na górę. Teraz możesz wyjąć pochodnie z wnęki. Z pochodnią w ręku dostań się na dół komnaty i zapal ją w komnacie z trzema linami. Zapal dwie pochodnie przy wejściu do pokoju z tyczką. W podłodze otworzy się dziura. Wejdź do niej i idź korytarzem aż do miejsca z wirującymi ostrzami – przeskocz przez nie z rozpędu. W następnym pomieszczeniu znajdziesz kilka przydatnych przedmiotów, ale zbieraj je szybko, bo z sufitu zaczną spadać skarabeusze (sekret 6). Odwróć się i wybiegnij z pokoju tak, jak prowadzi korytarz. Dostań się z powrotem do miejsca, gdzie wyjęłaś pochodnie. Przeskocz na drugą platformę i przejdź korytarzem. W komnacie z pochylniami zawieś się na przełączniku – podniesie się krata, a w pomieszczeniu nad nią znajdziesz trochę przydatnego ekwipunku (sekret 7). Zejdź na kratę i pobiegnij korytarzem.

GUARDIAN OF SEMERKHET

Zeskocz do dziury w podłodze i idź korytarzem aż do miejsca z mapą doliny Nilu. Wejdź w korytarz po lewej stronie i przez małą niszę po prawej. Za pomocą korby podnieś drzwi (pokręć około 10 razy) i szybko biegnij, skacząc po mostkach tak, by zdążyć, zanim drzwi się zamkną. Przeskocz na platformę i zabierz Golden Vraeus, odskakując, by nie pokaleczyły Cię ostrza–pułapki. Dołem wróć do komnaty z mapą Nilu. Umieść talizman w złotym trójkącie na ścianie, podnieś Guardian Key, a następnie umieść go w złotym kwadracie na ścianie. Zejdź do otworu w podłodze i zsuń się po pochylni. Idź w prawo do apteczki, zbierz ją i podczep się pod sufitem. Podwieszona, przejdź do małej wnęki, za miejsce, którym się tu dostałaś. Wejdź do wnęki i przejdź do pomieszczenia z ogniami (sekret 1). Pozbieraj ekwipunek i powkładaj ręce po dwa razy w każdą dziurę. Wróć do korytarza, na jego końcu znajdziesz dźwignię. W momencie, gdy będziesz próbowała ją przełączyć, wyskoczy na Ciebie strażnik podziemi – nie możesz go zabić, musisz więc go unikać. Pobiegnij do drzwi, z których wypadł byczek, i podążaj korytarzem do końca. Weź apteczkę, z dziury w ścianie wyjmij pochodnię. Zapal ją, a od niej dwie lampy. Wejdź w nowo otwarty korytarz do sali z trzema postumentami (sekret 2). Zabierz z nich ekwipunek, uskakując morderczym ostrzom. Wróć do korytarza i sprowokuj byczka, by walnął w drzwi na jego końcu. W następnej komnacie musisz sprowokować byczka, by uderzył trzy znaki oczu, co otworzy dwa

przejścia. Najpierw zbadaj to z prawej. Spenetruj galeryjkę nad pomieszczeniem z oczami i zabierz ekwipunek. Biegając po galeryjce obserwuj sufit – w pewnym miejscu znajdziesz otwór, a za nim kolejny pokój (sekret 3). Wybierz jeden z cokołów – gdy weźmiesz przedmiot, pozostałe staną w płomieniach. Wróć na dół pomieszczenia i wybierz lewe przejście.

DESERT RAILROAD

Pociągnij dźwignię i przejdź do drzwi. Przeskocz na następny wagon i zbadaj przedziały (skrzynie można rozwalać strzałem z pistoletu). Zabij ninję i przejdź na następny wagon. Rozwal dwóch ninja, przejdź przez platformę i wskocz na kolejny wagon. Z włazów w suficie wyjdą dwaj kolejni przeciwnicy. Gdy się już nimi zajmiesz, wskocz do pierwszego wagonu i zabij ninję. Przeskocz na wagon z zieloną plandeką. Opuść się z boku na rękach i przejdź, zawieszona, wzdłuż krawędzi. Wdrap się na następny wagon i pozbądź się ninji. Na końcu wagonu zwieś się na krawędzi i przedostań się do środka (sekret 1). Opuść się z boku wagonu i weź łom, a potem otwórz nim drzwi (używając go na mechanizmie wewnątrz wagonu). Wróć (przez zielony wagon) do wagonów, gdzie z otworów w dachu wychodzili ninja – w pierwszym z nich, po zabiciu wroga, użyj w ciemnym kącie łomu, a dostaniesz się do sekretnego pomieszczenia (sekret 2). Wróć do pierwszego wagonu i użyj tam łomu, by dostać się do apteczki ukrytej w jednej ze skrzyń (sekret 3). Użyj łomu na mechanizmie i wyjdź z wagonu.

ALEXANDRIA

W ciemnym zaułku zabij dwa skorpiony i podnieś małą apteczkę. Idź na dziedziniec z fontanną, rozwal Araba i wejdź do budynku po prawej stronie. Obejrzyj animacje. Zbierz przedmioty ze stolika i spomiędzy półek. Wyjdź na taras i pobiegnij w lewo, a potem załatw dwóch Arabów – po jednym z nich zostanie amunicja. Skocz na spadzisty dach i złap się krawędzi, przesuń się w prawo za róg i opuść na przełącznik. Wejdź w drzwi obok (uwaga na Araba) i zabierz ekwipunek z wnęki (sekret 1). Wyjdź z budynku i idź w prawo, za dom, potem w lewo – zbierz apteczkę i podążaj do końca poziomu.

COASTAL RUINS

Biegnij do miejsca z palmami, skręć w prawo, w bramę, i wejdź do Egyptian Adventure. Poszukaj zabitego dechami pomieszczenia z lustrem i schodami. Korzystając z widoku w lustrze musisz dotrzeć do przeciwległego pomieszczenia – po kuszę. Gdy ją zdobędziesz, wyjdź z komnaty i zamontuj na broni celownik. W sali z piramidą zsuń się po pochylni – musisz strącić wszystkie tarcze w jak najkrótszym czasie, najlepiej strzelając z kuszy wybuchową strzałą. Możesz teraz zeskoczyć na dół i wziąć Token, który upuściła złota głowa. Wyjdź niskim korytarzem po lewej stronie pomieszczenia. Idź do pokoju z automatem i wrzuć w slot monetę. Wejdź po linie na górę i weź kij od szczotki (Broken Handle) i obluzowany hak (Wall Hook). Połącz je (Hook and Pole). Zejdź na dół i zza kratki wydostań Gate Key. Zabierz go i pójdź dalej dziedzińcem z palmami, wybierając prawą bramę. W komnacie z wodą dostań się na środkową platformę i skocz w kierunku wąskiego przejścia. Chwyć się krawędzi i wejdź w nie. W następnym pomieszczeniu wejdź po drabince i idź dalej – tak, jak prowadzi droga. Na zewnątrz zobaczysz animację. Idź do budynku po lewo, wejdź na podwyższenie u podnóża pochylni i przeskocz na ukos na półkę, gdzie znajdziesz amunicję. Zeskocz do wody i w jaskini po prawej poszukaj nabojów do granatnika. Idź do budynku po prawej stronie od wejścia do doliny (uwaga, kościotrupy można zabić tylko amunicją wybuchową, strącając je z urwiska lub wrzucając do wody). Gdy pozbędziesz się kościotrupów, dostań się do miejsca, z którego wylazły. Odwróć się – na przeciwległej półce powinieneś ujrzeć ekwipunek. Zbierz go, a następnie otwórz drzwi kluczem i podążaj do następnego etapu.

CATACOMBS

Przejdź przez pokój z ruinami do komnaty z ruchomą podłogą. Będąc w środku wduś przycisk w ścianie. Wróć do poprzedniego etapu, gdzie w pobliżu kryjówki szkieletów znajduje się podwieszony na linie kamień. Podnieś ze schodów pochodnię i zapal ją. Podejdź do liny i podskocz, a gdy kamień spadnie, wejdź do małej dziury. Otwórz łomem drzwi i idź dalej. Przesuń kolumnę na środek i wróć do miejsca z ruchomą podłogą. Pociągnij kolumnę i przesuń ją do końca poprzedniego pomieszczenia. Uciekaj przed duszkiem przez otwarte drzwi i dalej do komnaty z urnami – duszek zniknie. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i opuść się po drążku. Pobiegnij do przekładni i przełącz ją. Wskocz na linę, a z niej na drugą. Po prawej stronie zauważysz wąską szparę – skocz tam i złap się krawędzi, wejdź do środka i podnieś ekwipunek (sekret 1). Zejdź niżej i idź schodami do góry. Rozwal wazy i weź amunicję, a potem zeskocz na pochylnię prowadzącą do wody. W prawej części basenu znajduje się komnata z posążkiem. Na razie nie płyń tam, tylko wyjdź na powierzchnię. Skacząc po półkach dostań się do dźwigni po prawej stronie pomieszczenia i przełóż ją. Teraz dostań się wzdłuż ściany do małej urny, rozwal ją i zabierz naboje. Podwieszona pod sufitem, przejdź na drugą stronę pomieszczenia i przełóż wajchę, wskocz do wody i wpłyń do pomieszczenia z posążkiem, unieszkodliwiając w ten sposób duszka. Wskocz na środkową platformę, a z niej po mniejszych przedostań się do prawego wyjścia z pomieszczenia. Zwieś się i przesuń maksymalnie w prawą stronę. Puść się krawędzi i przejdź do następnego pomieszczenia z liną. Przedostań się po niej na prawą platformę i pozbądź się szkieletów. Teraz możesz spokojnie wziąć Trident z półki na środku. Zabij szkielet, który się właśnie obudził, przeskocz na dalszą półkę i zabij następnego natręta. Przejdź na półkę, z której wyskoczył. Po drabinie zejdź na dół sali – znajdziesz tam nieco ekwipunku. Wróć na górę i znajdź drabinkę prowadzącą do góry. Zabij szkielet i weź drugi trójząb, a potem wejdź po pręcie do góry. Po drodze zeskocz do pomieszczenia z urnami i rozwal je – w jednej z nich znajdziesz amunicję. Zaraz wrócisz do znajomej już komnaty. Ponownie opuść się po tyczce i dojdź do sali z linami, a tam wskocz na drabinkę po prawej i zejdź na dno komnaty. Poszukaj po prawej stronie drabinki i wejdź po niej, a potem zejdź schodami w dół. Spenetruj pomieszczenie, pozbywając się szkieletów. W wąskim tunelu znajdziesz ścianę, po której wejdziesz na środkowy poziom. Zbierz naboje. Przeskocz na kolejną platformę i pozbądź się szkieletu. Po prawej stronie znajdziesz alkowę z dużą apteczką. Przeskocz na następną platformę i rozwal dwa szkielety. Wskocz dalej – po prawej stronie znajdziesz amunicję; zbierz ją i wróć na platformę, a potem przeskocz po lewej stronie. Wejdź po drabinie, zbierz amunicję i trzeci trójząb. Przeskocz na główną platformę, a z niej cofnij się do małej platformy z lewej strony, gdzie w korytarzu znajdziesz ekwipunek. Z głównej platformy przedostań się do liny i przeskocz na drugą stronę. Z platformy wskocz do małej wnęki – wejdź po tyczce i drabinie wyżej, a potem zabierz czwarty trójząb. Rozbij wszystkie kości, a obok miejsca skąd zabrałaś trójząb otworzy się dziura w podłodze – zejdź tam i zabierz amunicję (sekret 2). Wróć na platformę poniżej i poszukaj drzwi, które właśnie otworzyłeś, a potem zabierz co Twoje (sekret 3). Wróć na dół pomieszczenia i poszukaj pokoju, po wejściu do którego podłoga ruszy do góry. Wejdź na górę, rozwal wazę i zbierz ekwipunek (sekret 4). Wróć do sali z dwoma linami i wybierz drzwi na wprost.

TEMPLE OF POSEIDON

Dojdź do posążku i opuść się w otwór w podłodze. Twoim zadaniem jest spowodowanie, aby woda leciała ze wszystkich stron do wielkiego leja w ziemi. Idź w stronę twarzy po prawej stronie. Z jej lewej strony znajdziesz mały tunel, ale dostępu do niego broni dziura, w której płonie ogień. Skocz z boku z ukosa i złap się krawędzi. Wejdź do środka. W wazie znajdziesz małą apteczkę. Przyczep trójząb do figury Posejdona i wróć do komnaty z lejem. Idź na północ do pokoju z dwoma poziomami. Zejdź na dół i znajdź wąskie przejście – wejdź w nie i pozbieraj ekwipunek (sekret 1). Skocz na górny poziom i rozwal dwa szkielety, a potem idź do komnaty z głową i wejdź w tunel pod nią. W komnacie z figurą Posejdona rozwal urny i weź amunicję, a potem przykręć trójząb. Wracając skręć w lewo, ale uważaj, gdzie stąpasz, bo z czarnych dziur buchają płomienie. Gdy zaczniesz podnosić ekwipunek, zaatakują Cię dwa szkielety – rozwal je celnym strzałem z granatnika. Wróć do leja i idź na południe. Wejdź po pręcie przed twarzą i rozwal wazę – weź amunicję i zamontuj trzeci trójząb. Idź do twarzy na wschodzie – z jej lewej strony znajdziesz drabinę. Wejdź po niej na górę i umieść pierwszy trójząb na posągu. W wazach znajdziesz amunicję. Zejdź na dół i wróć do posążka z początku etapu, aby pozbyć się natrętnego duszka (Badjoy: W moim przypadku duszek nie chciał zniknąć, więc zamiast iść do posążka kontynuowałem grę, aż do następnej figurki, przy której duszek w końcu zniknął). Wskocz do wypełnionego leja (ed. gdyby mimo wszystko nie był napełniony, wróć do posągów i upewnij się, że zabiłaś wszystkie szkielety) i płyń zgodnie z biegiem korytarza. W komnacie wybierz dowolne wyjście i zabij dwa szkielety. W następnym pokoju dopadną Cię dwa duszki – rozwal wazy, aby dostać się do posążków, które uratują Cię od twoich prześladowców. Z sarkofagu wyjmij Left Gauntlet i wyjdź przez otwarte teraz drzwi. Znajdź dziurę w suficie i podciągnij się tam. Wejdź w korytarz i zakończ kolejny etap.

THE LOST LIBRARY

Dobiegnij do wielkiej sali z dużą ilością drzwi. Wybierz pierwsze po lewej, a w korytarzu rozbij wazę i zabierz ekwipunek. W kolejnym pokoju będziesz walczyła z rycerzami – aby się ich pozbyć, strzelaj do kryształów w ich piersiach z pistoletów lub uzi. Zwróć uwagę na przezroczysty zwój – zabierzesz go później. Wróć do komnaty z drzwiami i wybierz środkowe po lewej. Zsuń się po tyczce jeden poziom w dół, uważając na piły, rozbij wazę i zabierz apteczkę. Na następnym poziomie znajdziesz dwie wazy, a w nich amunicję i dużą apteczkę. Zeskocz niżej i idź korytarzem do następnego pręta. Wyjdź podciągając się na krawędzi. Zabij rycerza i wyjmij Golden Star. Zejdź na dół przy lewej zębatce, zeskocz w dół i zbierz ekwipunek (sekret 1). Wróć do pomieszczenia z kołami zębatymi i wejdź do góry, na budowlę, z której wydłubałaś gwiazdę. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz pręt, po którym zsuniesz się na dół. Kolejna komnata i kolejni dwaj rycerze. Załatw ich i poszukaj zejścia w podłodze. Skorzystaj z niego i dostań się do pomieszczenia z koniem. Musisz się go pozbyć – po jakimś czasie zejdzie z konia, a wtedy zastosuj standardową metodę na rycerzy. Weź Horseman's Gem. W pomieszczeniu najdalej od wejścia znajdziesz metalowe urządzenie – strzel w nie wybuchowym pociskiem z kuszy, a krata obok otworzy się. Wejdź tam i zabierz ekwipunek (sekret 2). Wróć do sali wcześniej i użyj gemu w drzwiach, pociągnij łańcuch i wróć do komnaty z wielkimi zębatkami. Idź w głąb pomieszczenia pomiędzy łańcuchami (podejdź blisko łańcucha i gdy jest wychylony w przeciwną stronę, naciśnij klawisz END), aż znajdziesz drewnianą płytę w podłodze. Podnieś ją, wskocz do wody i popłyń do otwartych drzwi, a potem wciśnij dwie kolejne złote gwiazdy. Wróć do sali z dużą ilością drzwi. Wybierz środkowe po prawej. Zejdź po schodach i zacznij uciekać przed ognistymi duszkami do pomieszczenia z basenem. Gdy wskoczysz do wody, duszki znikną. Wróć do sali z drzwiami i tym razem wybierz ostatnie po prawej. Ustaw planetę na centralnym kole, gwiazdy umieść w otworach w ścianach. Teraz musisz wyciągnąć planety i umieścić je na odpowiednich orbitach: Pierwsza: niebieska; druga: zielona; trzecia: czerwona; czwarta: żółta. Przejdź przez otwarte drzwi i wydobądź ekwipunek ukryty w urnach. Dojdź do sali z wężami i zapal wszystkie węże, przełączając co drugą dźwignię. Wejdź po kamiennym podwyższeniu do korytarzyka, miń basenik i wejdź do sali z porozrzucanymi zwojami – nic tu nie ma, więc nie wchodź po drabinie. Idź dalej aż do galeryjki w sali z drzwiami. Otwórz wrota najbliżej dużych drzwi i z wazy wyjmij amunicję; poza nią i harfą nic tu nie znajdziesz. Otwórz pierwsze drzwi z prawej strony sali. Zsuwając się po pochylni skocz i złap się drabinki, wejdź po niej, obróć się w prawo i skocz z rozbiegu, zbierz ekwipunek (sekret 3). Zeskocz na dół i wejdź na rampę, by wypłoszyć drugą kulę. Wejdź na rampę i skocz na przełącznik, uaktywniając go. Wejdź na podniesiony przed chwilą blok, a z niego przeskocz z rozbiegu na półkę po stronie, w którą patrzy pierwszy lew. Wejdź wyżej i prze-

skocz na głowę drugiego lwa. Pociągnij łańcuch i zsuń się tyłem po nosie, łapiąc się krawędzi. Puść się i chwyć krawędzi nieco niżej, a potem wejdź do środka. Wejdź po tyczce i wyjdź przez drzwi na podwyższeniu. Zabierz Pharos Philar i nie wchodź dalej. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i wejdź w korytarz, podnieś pochodnię i zapal ją od ognia, a potem rzuć w następnym pomieszczeniu na drewnianą podłogę. Gdy podłoga się przepali, zeskocz na dół i podnieś Music Scroll oraz amunicję z wazy. Wyjdź do głównej sali, a potem udaj się do pomieszczenia z harfą. Użyj Music Scroll na postumencie. Wyjdź przez otwarte drzwi, pociągnij łańcuch i wróć do głównej sali, a potem przejdź przez otwarte wrota.

HALL OF DEMETRIUS

Zejdź do sali z obrazami, wejdź w prawy korytarz i weź Pharos Knot. Wróć na dół i wybierz lewy korytarz. Zabij Arabów (jeden strzał z granatnika powinien załatwić wszystkich), wejdź z powrotem na górę i przesuń lampę wzdłuż rysy na podłodze, a następnie udaj się do drzwi i idź dalej korytarzem (sekret 1). Zabierz ekwipunek oraz Broken Glases i wyjdź na powierzchnię. Wskocz do wody i poszukaj po prawej stronie malutkiego korytarzyka – popłyń tam i podążaj przez jaskinię do następnego korytarzyka, gdzie prąd porwie Cię do kolejnego etapu.

PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Wpłyń do małego oczka na górze planszy. Teraz musisz się pozbyć rekina, najlepiej wywabiając go, a potem strzelając do niego z małej platformy. Już możesz swobodnie zbadać jaskinie. Wpłyń w dwie małe wnęki i umieść w nich odpowiednio Pharaos Knot i Pharos Pilar. Na dole otworzyło się przejście, popłyń tam i wejdź do środka. Wejdź pomiędzy dwie figury i rozwal szkielet. Wskocz do wody za figurami i otwórz wszystkie podwodne drzwi. Wpłyń w prawe z nich i wyjdź na brzeg. Rozwal Harpię (shotgun, uzi lub pistolety) i cztery ławeczki, pozbieraj ekwipunek. Wejdź lewymi schodami. Wyciągnij żuka po prawej stronie posągu bogini Izis, a potem po lewej. Wejdź po klocku po lewej stronie pomieszczenia i naciśnij przycisk, teraz powtórz to samo po drugiej stronie komnaty. Zeskocz przez dziurę w podłodze, wejdź na pochyłe podwyższenie na końcu korytarza i zrób salto do tyłu – jesteś bezpieczna od żuków. Weź Winding Key. Naciśnij przycisk, wróć do komnaty z trzema schodami i rozwal szkielet. Wybierz środkowe schody. W komnacie rozwal 4 ławeczki i zabierz ekwipunek w następnym pokoju (z piramidą), czymś wybuchowym zniszcz szkielet. Podążaj wzdłuż Black Bettle do odpowiedniego miejsca w piramidzie. Zjedź po pochylni po lewej stronie, skacząc z jej końca. Dojdź do końca basenu z olejem, zanim się zapalisz i wydobądź dwa Black Bettle. Wróć po zamienionej w schody pochylni, a potem rampą na wprost. Umieść artefakty w piramidzie. Wróć do komnaty z trojgiem schodów i wybierz te, po których jeszcze nie wchodziłaś. Wskocz do wody i znajdź wąskie przejście – przepłyń nim i włóż rękę w otwór w ścianie. Wróć do fontanny, wejdź do pokoju „z tyłu" i z ławeczek wyciągnij ekwipunek. Drogę blokuje Ci obszar z kolcami, cofnij się więc i wejdź po rampie na górę, wyjdź na balkon, odwróć się i strzałami z shotguna strąć szkielet na rampę. Wyważ drzwi z ornamentem i wejdź w tunel, wywarz kolejne drzwi i zsuń się po rampie, skręć w lewo i wyjdź na platformę, zanim zapali się olej, wydłub skarabeusza. Wróć do miejsca z piramidką i włóż czwartego skarabeusza. Zabierz teraz mechanicznego skarabeusza i wyjdź do pałacu Kleopatry.

CLEOPATRA'S PALACES

Znajdź obszar z kolcami, przy którym już byłaś. Połącz Mechanical Scarab z Winding Key i użyj go we wgłębieniu w podłodze. Przejdź za skarabeuszem i podnieś go. Wejdź do pokoju na lewo i wyjmij ze skrzyni Right Gauntlet. Wróć do poprzedniej komnaty i idź drugim wyjściem, wybierając prawy korytarz – rozwal kościotrupa i ponownie użyj skarabeusza. Przed schodami skręć w prawo i wyjmij ze skrzyni amunicję. W następnej komnacie zaatakuje Cię harpia, pozbądź się jej za pomocą uzi. Ze skrzyni wyjmij apteczkę i udaj się dalej, trzymając się prawej ściany, aż dojdziesz do miejsca, gdzie należałoby włożyć Pharos Knot. Użyj skarabeusza tam, gdzie są dwie płyty z kolcami (sekret 1). Wróć do miejsca, gdzie zaatakowała cię Harpia i wejdź do korytarza z dwoma namalowanymi na wejściu ptakami. Zejdź do otworu w podłodze i z ławeczki wyjmij amunicję. Użyj przełącznika. Wskocz na podniesioną platformę, a z niej przeskocz na ścianę i złap się pęknięcia. Przesuń się w prawo, aż do miejsca, gdzie możesz się podciągnąć. Rozwal ławeczkę i zabierz amunicję. Wejdź do komnaty z sarkofagiem i wyjmij z niego ekwipunek, rozwal szkielet, wróć do korytarza z ptakami. Znajdziesz tu teraz pomieszczenie z dwoma ławeczkami i sarkofagiem – zbadaj ich zawartość. Idź w miejsce, w którym trzeba było użyć Pharaos Knot i postaw go tam. Przejdź przez otwarte drzwi i weź leżącą na postumencie apteczkę. Na razie nic się nie dzieje, ale wiedz, że jeśli ktoś będzie atakował Twój posąg, to będziesz traciła energię. Wejdź na wysunięty blok po lewej stronie i, podwieszona pod sufitem, przejdź na drugą stronę, a potem dostań się na wyższy poziom. Zabij harpię, przeskocz na drugi pomost i poszukaj wnęki. Wejdź tam, teraz będziesz walczyć jednocześnie z harpią i szkieletem. Zabij szybko potwora, bo inaczej zacznie atakować Twój posąg. Z górnej platformy skocz na jedną z dźwigni – uaktywni ona harpię, którą musisz zastrzelić z uzi. Potem wejdź z powrotem na górę i użyj drugiego przełącznika. Zajrzyj do nisz, które otworzyłaś – znajdziesz tam Hathor Effigy i Ornate Handle. Połącz je, a otrzymasz Portal Guardian, którego musisz użyć obok drzwi na jednej ze ścian. Wejdź do komnaty tronowej. Po filmiku zabij dwóch strażników i zabierz części zbroi z komnat, z których wyszli. Opuść komnatę wejściem w podłodze.

CITY OF THE DEAD

Wbiegnij w galeryjkę po lewej stornie, załatw żołnierza i zabierz mu rewolwer. Od kuszy odłącz celownik laserowy i połącz go z rewolwerem. Używając celownika (klawisz 0) rozwal najpierw działko na prawo od początku poziomu (strzel w biały przełącznik), a potem wojaka na budynku. Oszczędzaj naboje do rewolweru.

Wsiądź na motor i jedź za róg (po drodze rozjedź paru żołdaków), do budynku z barierkami robót drogowych. Zejdź, cofnij się i zabij żołnierza za balkonem. Wracając do motoru masz kolejny mord – zaopiekuj się amunicją. Teraz na prawo, za wzgórek. Po lewej masz wąski korytarzyk – wczołgaj się do niego, zabierz apteczkę i przełącz dźwignię. Wróć do motocykla, pojedź dalej i przy dwóch karabinach maszynowych skręć w prawo. Zejdź z motoru i obróć się. Pobiegnij szybko do drzwi na wprost. Otwórz je i usuń trupa z kratki. Na motorze wróć do korytarzyka za wzgórkiem. Wejdź do środka, przełącz dźwignię i wejdź wyżej – do wnęki, przełącz kolejną dźwignię i wróć do motocykla. Tym razem udaj się na lewo od karabinów maszynowych. Wejdź do wnęki i zabierz granatnik i apteczkę. Idź dalej – zabij jeszcze dwóch żołnierzy. Nie próbuj skakać przez głęboki dół! Przynajmniej na razie.

Wróć do miejsca zagrodzonego barierkami budowlanymi. Ustaw odpowiednio motor i przeskocz przeszkodę. Jedź dalej i staranuj ścianę. Zejdź z motoru, wróć kawałek i przeskocz przez małe przejście. Wyjdź z basenu i idź do pokoju z nietoperzami, zabij je wszystkie strzałami z pistoletu. Podnieś ekwipunek. Zsuń się po pochylni i zabierz Laser Sight. Poszukaj pęknięcia w jednym z rogów pomieszczenia, chwyć za szczelinę i przesuń się w prawo. Teraz podciągnij się, obróć i strzel do pojemnika oraz niebieskiej lampy. Przed lodowymi duszkami ucieknij w górę – do pomieszczenia z wodą. Wskocz do niej i popłyń z prądem. Wyjdź na brzeg. Wejdź jeszcze raz do pomieszczenia z niebieską lampą. Idź po schodach. Woda zamarzła i możesz się przedostać na drugą stronę. Przełącz wajchę i wyjdź przez drzwi w pomieszczeniu z niebieską lampą. Wejdź po pochylni, wyważ łomem ciemne drzwi i zabierz ekwipunek (sekret 1).

Wspinaj się aż do niskiego tuneliku. Odwróć się, uwieś, a następnie przesuwaj w prawo, aż będziesz mogła wstać. Odwróć się, skocz na dźwignię – otworzysz drzwi. Zabij strażnika i wróć po motocykl. Przejedź przez kratę i zjedź po schodach. Zsiądź z motoru i wejdź do alkowy po amunicję. Po schodach wejdź na górę, zawróć i skorzystaj ze skoczni na szczycie. Zejdź z motoru i przełącz dźwignię, zapuść motor i wjedź nim na schody. Wejdź na blok, który przed chwilą odniosłaś, i idź dalej tunelem. Na jego końcu przeskocz na drugą stronę ulicy, rozwal działko i podnieś naboje do rewolweru. Przejdź przez tunel, odłącz celownik laserowy od rewolweru i podłącz do kuszy. Wybierz eksplodujące strzały i traf kilka razy w wirnik helikoptera. Przeskocz tam, gdzie stał helikopter – zbierz apteczkę i przełącz dźwignię. Wróć do motocykla, wjedź na górę i wyjedź przez bramę, którą właśnie otworzyłaś.

CHAMBERS OF TULUN

Zjedź na dół, skręć w prawo i rozjedź żołnierza. Zejdź z motoru i strzałami z rewolweru z celownikiem laserowym zdejmij snajpera. Wejdź do budynku i przeszukaj komnatę. Po drugiej stronie zobaczysz mały balkonik, wskocz tam i idź tunelem aż do małego pomieszczenia. Zabierz ekwipunek (sekret 1). Wróć do komnaty i wejdź na prawy (patrząc od strony sekretu) stupek przy wyjściu. Przeskocz z niego na balustradkę nad przejściem. Skocz na lewo i złap się szpary w ścianie, przesuń się w prawo i podciągnij do góry. Przeskocz na filar i przejdź na jego drugą stronę. Idź korytarzem aż na wyższy poziom – do dźwigni. Przełącz ją. Teraz odwróć się przodem do komnaty i przeskocz na półkę po lewej. Z niej wyjdź na mały pomost i chwyć linę. Przy jej pomocy przeskocz na wprost, zabij dwa robale i zbierz ekwipunek (sekret 2). Przeskocz z rozbiegu na półkę nieco niżej po lewej stronie. Dostań się ponownie na linę i tym razem zeskocz na prawo. Bądź przygotowana, by zastrzelić żołnierza. Zabierz naboje i apteczkę, zejdź otworem w podłodze i zsuń się po rampie.

Wsiądź na motor i przeskocz przez głęboki rów. Zejdź z pojazdu i idź do przodu. Zabij robala, wejdź do korytarza, który widać naprzeciwko rowu. Opuść się w dół, idź tunelem, otwórz drzwi i zabij żołnierza. Bocznych drzwi na razie nie możesz otworzyć, więc wróć na motor i pojedź przez głęboki rów do wejścia do komnaty z liną. Przejdź przez nią, skręć w lewo, zwab minotaura z młotem do komnaty i znaną Ci drogą dostań się do dźwigni zamykającej drzwi. Przełącz ją. Szybko przeskocz na linie do pochylni. Wskocz na motor, objedź komnatę w około. Zasprintuj do wielkiego koła i obróć je – otworzysz drzwi. Przejdź przez nie. Dalej wspinaj się po drabinie. Jeżeli strąci Cię z niej „młociarz", przesuń się maksymalnie w lewo i kontynuuj wspinaczkę.

CITADEL GATE

Zabierz amunicję leżącą obok żołnierza. Idź ulicą, aż usłyszysz smoka. Po lewej stronie masz ekwipunek. Przebiegnij sprintem przed smokiem (wymaga to odpowiedniego wyczasowania, ale nie jest trudne). Idź drogą aż do rowu. Na razie nic tu nie możesz zrobić, wróć więc do miejsca, gdzie suszyło się pranie i skręć w alejkę. Zaatakuje Cię krokodyl. Zabij go, podejdź do miejsca, skąd wypełzł, i zabij jeszcze jednego gada. Wejdź do jego kryjówki, zabierz ekwipunek i wróć do alejki. Wyjedź po lewej stronie do budynku z trumnami. Użyj trzech przełączników, wejdź do miejsca pod odsuniętą trumną, na końcu użyj łomu. Wróć na górę. Czwarty przełącznik jest nad półeczką – przełącz go i zejdź do otworu pod drugą trumną. Skorzystaj z przełącznika. Udaj się na górę, wejdź w otwarte drzwi i idź dalej tunelem. Chwyć linę, a z niej wskocz na półkę z prawym dzwonem. Wejdź w wąskie przejście poniżej i zbierz ekwipunek (sekret 1). Wróć na linę i tym razem przeskocz przed siebie, spójrz na linę, przeskocz na platformę po prawej stronie, a z niej na następną. Zabij robala i przeskocz na kolejną platformę. Przeskocz na drabinkę, przesuń się za róg, naciśnij skok. Zabij robala, skocz z rozbiegu i złap się szczeliny. Przesuń się w lewo, wejdź w mały korytarzyk, zabierz apteczkę i zejdź niżej. Przeskocz nieco w prawo, na daszek, a z niego do tuneliku po prawej. Zejdź tunelem na dół. Przeskocz z rozbiegu na ukos w prawo i wyjmij Nitrous Oxide Canister, przeskocz w kierunku żółtego samochodu i wróć do żołnierza. Wróć na motocykl i przejedź do następnego etapu.

TRENCHES

Dojedź do palmy, przejdź drzwiami za nią i idź ulicą. Zabij żołnierza i idź dalej, aż dojdziesz do karabinu maszynowego. Skręć w lewo, zbierz ekwipunek i pobiegnij w stronę karabinu wzdłuż lewej ściany. Wbiegnij do budynku i schowaj się za

skrzyniami. Przejdź na czworaka dalej i strzel z rewolweru w czerwony znak na pojemniku z tyłu działka. Wejdź po skrzyniach na galeryjkę i zabierz amunicję. Wejdź na środkową skrzynię i skocz z rozbiegu w stronę tunelu, gdzie stało działko. Wejdź tam i pójdź do tunelika – musisz się do niego wczołgać. Przejdź dalej, zabij żołnierza i zabierz apteczkę. Wyjdź do góry, rozwal działko. Wróć przez otwór z rurami i zabij żołnierza. Przejdź pod płonącym samochodem i wejdź w tunelik z popsutymi rurami. Weź Weapon Code Key. Wróć do głównego korytarza i idź aż do ściany z pęknięciem. Zawieś się na nim i przesuwaj w prawo. Wyczekaj na odpowiedni moment, żeby nie poparzyła Cię para, i przesuń się maksymalnie w prawo. Zabij żołnierza, wejdź za działko i zabierz dużą apteczkę. Idź do przewróconego samochodu i z maski wytam łomem Valve Pipe. Rozwal żołnierza i wejdź pomiędzy kolumny. Tam rozwal skrzynię, zabierz apteczkę i wróć do motoru. Połącz Valve Pipe z Nitrous Oxide Canister – utworzysz Nitrous Oxide Feeder. Zamontuj go w motocyklu. Wróć do City of Dead.

CITY OF THE DEAD II

Dojedź do głębokiego dołu – tego, którego nie mogłaś przeskoczyć poprzednim razem. Teraz, jeśli użyjesz dopalacza (klawisz biegu), już Ci się to uda. Po drugiej stronie rozjedź żołnierza i na piechotę udaj się między filary. Zawieś się na prawym z nich i podciągnij. Kiedy będziesz już stawała, wciśnij klawisz skoku i trzymaj go przez jakiś czas. Zejdź na dół i pozbieraj ekwipunek (sekret 1). Wróć na motor i pojedź do następnego etapu.

CHAMBERS OF TULUN II

Znajdź niedokończone schody. Weź rozpęd i używając dopalacza – wjedź na nie. Wejdź na stopień, zabij żołnierza i idź dalej – do rampy. Zsuń się po niej. Poszukaj ciemnego pomieszczenia z dwoma skrzyniami. Zabij żołnierza i weź pochodnię. Wróć do poprzedniego pokoju i zbiegnij korytarzem w dół. Odłóż pochodnię i zabij żołnierza. Podnieś pochodnię i zejdź do miejsca, które odwiedziłaś wcześniej. Zapal pochodnię, wróć do pomieszczenia na górze i podnieś pochodnię przy czujnikach przeciwpożarowych. Wejdź w drzwi i użyj przełącznika. Zejdź na dół, do pokoju, w którym podniosłaś pochodnię. Wejdź na skrzynię i przeskocz do oświetlonej wnęki. Zejdź do pokoju ze skrzyniami, rozwal te, które się da, i zabierz ekwipunek. Rewolwerem z celownikiem odstrzel kłódkę i weź Roof Key. Wróć do motocykla korytarzem obok dzwigni, którą niedawno przekładałaś. Jedź do następnego etapu.

TRENCHES II

Przejedź obok palmy, zatrzymaj się na schodach. Wejdź do budynku na lewo i zabierz dużą apteczkę. Przejdź na podwyższenie naprzeciwko. Na dachu budynku, w którym znalazłaś apteczkę, jest snajper – użyj rewolweru do zlikwidowania go. Złap się uchwytu – otworzysz klapę. Wejdź na górę i zabierz amunicję. Dojdź do szpary w ścianie. Wciśnij spację, to ukucniesz. Wyciągnij rewolwer i rozwal drewno blokujące drogę. Zwieś się i przesuń maksymalnie w lewo. Przejdź po „małpim moście" na drugą stronę, zabij strażnika. Weź apteczkę i otwórz drzwi kluczem. Przeskocz na drugą stronę i chwyć się krawędzi. Przesuń się w lewo i wejdź w korytarz. Przez otwór wyceluj w czerwony punkt i strzel z kuszy (normalne naboje). Zeskocz do motoru i poszukaj długich schodów. Ustaw się odpowiednio, weź rozpęd, włącz dopalacz i przeskocz na rampę, a z niej dalej. Zejdź z motoru, wejdź po drabince. Zakończyłaś kolejny etap.

STREET BAZAAR

Podejdź do żołnierza, zbierz Mine Detonation Body, podnieś ze stołu Handle. Zza samochodu podnieś Car Jack Body i połącz ją z korbą w Car Jack. Naciśnij czerwony przycisk i wejdź w drzwi z ceglanym korytarzem. Przejdź go i otwórz kolejne drzwi, zabij żołnierza, wypłosz następnego i pozbądź się go. Zabierz amunicję spod mostu. Wróć do żołnierza z początku etapu i przejdź przez drzwi obok niego. Idź korytarzem i zabierz dużą apteczkę z małej wnęki. Wyczołgaj się i wejdź po drabince. Skocz i złap się sufitu. „Przejdź" w prawo, potem przez mały korytarzyk po prawej. Wejdź na podest i podejdź do ścianki – użyj Car Jacka, żeby podważyć sufit. Wejdź za budowlę do miejsca z dwoma skrzyniami i dziwnym urządzeniem. Odsuń skrzynię z przejścia prowadzącego do miejsca, gdzie uderza piorun, i przesuń tam drewniane urządzenie. Z końca mostu skocz na ścianę z drabinek i przesuń się maksymalnie w lewo. Stań przodem do dziedzińca, po prawej stronie, między dachami jest miejsce, gdzie możesz wskoczyć. Zrób to i idź za budynek – zbierz ekwipunek (sekret 1). Wróć do drabinek i wejdź w korytarz w ścianie. Poszukaj rampy z żołnierzem bez głowy. Zabierz Mine Position Data i połącz je z Mine Detonator Body – utworzysz Mine Detonator. Sprowokuj byka, by rozwalił skrzynię i zbierz ekwipunek. Spraw, by byka zepchnął skrzynie blokujące wyjście. Wyjdź nim i wejdź po rampie. Zabij żołnierza. Wyjdź drugim wejściem i zsuń się po rampie.

Teraz dostań się do miejsca, gdzie zostawiłaś motor. Wejdź po drabince i idź do martwego żołnierza. Wejdź w ceglany korytarz i poszukaj wejścia do alejki ze znakami trupiej czaszki. Użyj Mine Detonatora, przejdź przez pole minowe. Naciśnij czerwony przycisk, przejdź przez drzwi, wsiądź na motor i rozjedź żołnierza. Przejedź dalej i przeskocz przez głęboki rów. Dojedź do sierżanta, który wysłał Cię po kody.

CITADEL

Wejdź do komnaty ze słupem i złotymi drzwiami. Przejdź do komnaty po lewej. Poszukaj schodów i wejdź do komnaty z dźwignią. Przełącz ją, weź pochodnię i zejdź poziom niżej. Wskocz do niszy i podpal linę. Wejdź za złote drzwi i podnieś amunicję. Wejdź w dziurę w podłodze i pójdź tunelem. Przeskocz na półkę po lewej stronie, a z niej na schody. Wejdź na górę, chwyć się sufitu, przesuń się do małej szpary po prawej stronie. Puść się i chwyć krawędzi, wejdź do środka i pozbieraj ekwipunek (sekret 1). Wyjdź i spadnij do wody. Przepłyń do poprzedniej komnaty, zbierz amunicję i wejdź na półkę przed sekretem. Opuść się i chwyć szczeliny w ścianie, korzystając z nich przedostań się na dół do niskiego tuneliku. Wczołgaj się do niego, zbierz amunicję i wczołgaj się do następnego korytarza, wyjdź z drugiej strony i wciśnij klawisz skoku. Chwyć się krawędzi i przesuń w lewo. Podciągnij się i zabierz apteczkę. Skocz z rozbiegu na półkę ze schodami – idź nimi do góry. Zabij po drodze dwóch Arabów, przełącz dźwignię i zabij tego, kto zaatakuje Cię z tyłu. Wejdź w korytarz obok dźwigni. Opuść się na rękach, a potem spadnij. Zabierz apteczkę i rusz dalej tunelem. Z komnaty weź ekwipunek rozmieszczony po jej rogach. Znajdziesz tam też 4 stoliki. Na każdym z nich jest litera oznaczająca kierunek – musisz je ustawić w odpowiednich miejscach. Idź na zachód. Z niszy po lewej zabierz flary. Wskocz do basenu na środku pomieszczenia. Popłyń na południe, przełącz dźwignię. Wróć, popłyń na północ, wyjdź na powierzchnię i idź przez drzwi. Idź na wschód, zabij strażników i przełącz dźwignię. Wróć do stolików. Idź na północ – do komnaty z łańcuchem. Popłyń tunelem do komnaty z wyjściem na niezalany tunel. Wejdź w niego i przełącz dźwignię. Wróć do pomieszczenia z łańcuchem i pociągnij go. Zabij Beduina, wejdź w drzwi i idź korytarzem do wnęki. Wejdź do pomieszczenia z rycerzami (nie można ich zabić). Zwab ich po rampie na górę – tak, by swymi mieczami rozbili rusztowania. Zeskocz na dół i poczekaj, aż rycerze zejdą po rampie. Teraz wskocz na górę i wyjdź przez otwarte przejście. Przeszukaj górny poziom w poszukiwaniu ekwipunku. Zejdź poziom niżej. Poszukaj dziury w ziemi (po lewej stronie). Opuść się do niej. Na jednej ze ścian zauważysz małą szparę. Dostań się tam i przejdź tunelem. Na górze, unikając rycerzy, pozbieraj ekwipunek (sekret 2). Zejdź po pochylni, zeskocz na niższy poziom i idź w głąb jaskini.

THE SPHINX COMPLEX

Biegnij do drzwi z napisem „Do not enter". Zabij strażników, podnieś Sliver Key i otwórz nim drzwi po prawej. Wejdź do następnego obszaru i zabij dwóch strażników. W dwóch niszach obok następnych drzwi znajdziesz ekwipunek. Cofnij się kawałek i przełącz dwie dźwignie po obu stronach obszaru. Zabij ninję i wyjdź przez drzwi. Zsuń się na półkę w prawym z dołów, przeskocz z niej na następną – po lewej – a z niej przeskocz z rozbiegu i chwyć się krawędzi po drugiej stronie dołu. Z następnego dołu zabierz apteczkę. Zabij Araba, który wyskoczy, gdy będziesz ją podnosiła. Przeskocz na ukos i dostań się do budynku, z którego wybiegł ten, którego przed chwilą rozwaliłaś. Rozwal skrzynie i podnieś amunicję. Odsuń od ściany szafkę, rozwal kratkę i wejdź do tuneliku. Po drugiej stronie zabij Araba i rozwal skrzynie. Zabierz Metal Blade. Odsuń szafki i zabierz shotgun (sekret 1). Naciśnij czerwony przycisk, wyjdź z pomieszczenia i zabij dwóch strażników. Wróć do drzwi prowadzących do obszaru z dwoma dźwigniami. Będąc w prawym dole, zsuń się po lewej jego stronie. Przeskocz na wprost, a potem, z rozbiegu, w prawo. Wyjdź za dołem i wejdź pomiędzy nogi sfinksa. Idź do dołu po drugiej stronie posągu. Zsuń się na półkę po prawej stronie dołu. Z rozbiegu przeskocz na następną, również po prawej. Wydostań się na górę i zabij dwóch strażników. Rozwal skrzynie, podnieś Wooden Handle i połącz ją z Metal Blade – masz Showel. Wejdź na kamień obok nogi sfinksa i przeskocz przez nią. Zacznij kopać obok białego kamienia między nogami sfinksa, zejdź w ciemność.

UNDERNEATH THE SPHINX

Wejdź do pomieszczenia z bykami, ale nie podchodź do nich, tylko skręć w lewo. Podnieś flary i Scrap of Paper leżące obok kościotrupa. Zwróć uwagę na dwie klatki, które minęłaś – musisz tam uwięzić byki. Zwab je po kolei do klatek i zamknij je przełącznikami na ścianie, obok kraty. Wciśnij trzy przyciski za miejscem, gdzie stały byki (w kolejności: lewy, środkowy, prawy). Idź w prawo (patrząc od wejścia) i wejdź w otwarte drzwi. Podejdź do lewej krawędzi dołu i skocz z rozbiegu. Wejdź w tunel i skręć w lewo, kucnij i zacznij się czołgać. Teraz wybierz prawą drogę, przeczołgaj się znowu, pobiegnij i przeskocz przez obrotowe ostrza, przełącz przełącznik. Wróć do komnaty „z bykami". Naciśnij przyciski: prawy, lewy, środkowy. Idź w lewo (patrząc od wejścia) i wejdź w otwarte drzwi. Przeskocz przez dwie przepaście (po drodze zabij nietoperze). Za pomocą lornetki zajrzyj w otwory w ścianach i odczytaj kody. Wróć do komnaty „z bykami".

Naciśnij przyciski prawy, środkowy. Idź w lewo (patrząc od wejścia) i wejdź w drzwi na prawo. Zabij nietoperze, wejdź na prawą stronę od przepaści i przeskocz z końca półki. Znajdziesz się w jaskini z trzema tunelikami. Wejdź do tego prawego i idź dalej – skręcając zawsze w prawo. Podnieś Stone of Maat i wróć do rozwidlenia. Wejdź w tunel „na wprost" z zapaloną flarą. Skręć w prawo, wejdź na drewnianą podłogę, spadnij i podnieś granatnik (sekret 1). Wróć do rozwidlenia i wejdź w prawy tunel. Wykręcaj w lewo, prawo, lewo. Dojdziesz do dźwigni – przełącz ją. Wróć do komnaty „z bykami". Naciśnij przyciski środkowy, lewy, prawy. Idź w lewo patrząc od wejścia i wejdź w drzwi na lewo. Zabij nietoperze, przeskocz przepaść po lewej stronie. Zabij 4 krokodyle, wejdź do pomieszczenia z wodą, przełącz dźwignię na wprost i włóż rękę w 4 otwory po bokach. Z zagłębienia na środku komnaty podnieś Stone of Khepri. Wróć do komnaty „z bykami". Naciśnij przyciski środkowy, prawy, lewy. Idź w prawo (patrząc od wejścia) i wejdź w drzwi na prawo. Skocz na półkę po prawej stronie przepaści. Przeskocz z rozbiegu na półkę w głębi. Wyjdź na górę i zabij nietoperze. Wskocz do wody. Musisz przepłynąć przez labirynt tuneli. Przepłyń je – podam Ci tylko, gdzie musisz skręcić na rozwidleniach: prawo lewo, prawo, prosto, przełącz dźwignię, lewo, prosto, góra, przełącz dźwignię, dół, góra, przełącz dźwignię, zachód, prawo, góra, góra, zaczerpnij powietrza, lewo prawo, przełącz dźwignię, dół, środek, góra, zabierz Stone of Atum, przełącz dźwignię, prawo, góra. Wróć do komnaty „z bykami".

Naciśnij przyciski: lewy, środkowy, prawy. Idź w prawo (patrząc od wejścia) i wejdź w drzwi na wprost. Zabij nietoperze, przeskocz przepaść po lewej stronie. W lewej i prawej zagadce wybierz prawy otwór, reszty nie ruszaj, bo to pułapka. Idź do miejsca, gdzie widziałaś 4 kolorowe wnęki

i włóż 4 klucze we wnęki o odpowiednich kolorach. Przejdź przez otwartą bramę i – podwieszona pod drabinką pod sufitem – pokonaj następną przepaść. W następnym pomieszczeniu musisz szybko podnieść cztery pionki szachowe – uczyń to, zanim zmiażdży Cię sufit. Przejdź przez następną komnatę i – podwieszona pod sufitem – pokonaj korytarz. Wejdź do jaskini.

MENKAURE'S PYRAMID

Poszukaj dwóch zestawów amunicji do uzi. Wejdź na kamienne bloki po lewej stronie, podskocz i złap się dźwigni. Otwórz klapę i wyjdź przez nią. Zabij skorpiony (polecam granatnik), zabierz apteczkę i amunicję. Przeskocz przez przepaść (trzymając się lewej strony), zabij skorpiona. Przeskocz przepaść z rozbiegu. Zabij skorpiona i żuka. Dojdź do dołu i przeskocz na krawędź. Podciągnij się i gdy zaczniesz się zsuwać, skocz do przodu. Podejdź do budynku i uzbrój się w coś mocnego (ale nie wybuchowego – np. rewolwer). Wejdź do środka i zabij skorpiona, zanim on zabije żołnierza. Jeżeli Ci się to nie uda, nie dostaniesz Armory Keya – potrzebnego, by dostać się do sekretu w jednym z następnych poziomów. Zabierz ekwipunek z rogów pokoju i wróć pod piramidę (złap się krawędzi na prawo od przepaści i zawieszona na rękach przesuń się w lewą stronę i za róg). Po mniej stromych krawędziach dostań się do drzwi w piramidzie – otwórz je, ale na razie nie wchodź. Przejdź na prawo i dostań się na półki nad wejściem, zabierz ekwipunek (sekret 1). Wbiegnij w otwarte drzwi.

INSIDE MENAKURES PYRAMID

Omiń wahadła, zejdź na schody. Kuszą albo rewolwerem odstrzel gwiazdę w górze pomieszczenia. Zejdź na dół i wskocz do wanny. Zejdź na dół do pomieszczenia z liną i przeskocz po niej na drugą stronę. Unikając mumi idź w prawo, przeskocz po linach, wejdź po pochylni i przełącz dźwignię. Wróć po linie i idź w lewo, przeskocz po linach, podciągnij się i zabij strażnika. Wyjmij ze ściany Western Shaft Key, wróć do głównych schodów. Zsuń się po pochylni z boku. Korytarz przejdź na czworaka. Na końcu otwórz klapę u góry. Zabij dwa skorpiony i wejdź pomiędzy dwie piramidy. Naciśnij przycisk na lewej z nich, zabij skorpiona i wdrap się na piramidę od strony przepaści. Zejdź na dół. Idź korytarzem, przeskocz przepaść, a następną przejdź podwieszona na rękach. Przeskocz przepaść z wahadłem, a potem następne dwie. Na końcu korytarza pociągnij za sznur. Wróć się kawałek i przejdź podwieszona pod sufitem. Przy pochylni przeskocz na prawą stronę, ześlizgniesz się do zagłębienia z kolcami. Podnieś uzi i zjedź na sam dół. Wyjdź na górę i przejdź do lewej bramy obok prawej strony sfinksa – użyj klucza, by ją otworzyć.

MASTABAS

Skręć w lewo, ze stacji zabierz Jerrycan. Wróć na start, rozwal deski z napisem „Danger" i wejdź do budynku. Używając flary znajdź klapę w podłodze. Podnieś ją, zejdź po drabince na dół i podnieś dużą apteczkę (sekret 1). Wróć na start i idź uliczką z lewej strony budynku, z którego przed chwilą wyszłaś. Otwórz klapę i zejdź do tunelu. Idź nim, pozbądź się po drodze szakali i skręć na rozwidleniu w lewo. W komnacie zbierz ekwipunek z rogów i – podskakując – strzelaj do głów lwów. Kiedy wytrącisz wszystkim kamienie z pysków, zmień broń na coś wybuchowego i rozwal dwie mumie. Z miejsca, gdzie wyszły, podnieś Empty Waterskin. Wróć do tunelu i na rozwidleniu skręć w lewo. Wyjdź na górę, zabij nietoperze i skorpiona. Wyjdź na zewnątrz, zabij szakala i przeskocz przez przepaść do budynku z deskami i napisem „Danger". Rozwal je, wejdź do środka, zabij szakala i nietoperze. Otwórz klapę i zejdź do tunelu. Na rozwidleniu skręć w prawo. W komnacie z głowami lwów powtórz znany już manewr i zabierz Bag of Sand. Wróć do tunelu, na rozwidleniu w prawo, w lewo. Zbierz ekwipunek, wróć, na rozwidleniu skręć w lewo i wyjdź z tunelu, zabij nietoperze, wywal drzwi i rozwal deski blokujące przejście.

Przeskocz z rozbiegu na półkę po prawej stronie, a z niej na następną, również po prawej stronie. Wejdź do budynku, rozwal skorpiony, otwórz klapę, zejdź do tunelu. Na rozwidleniu skręć w prawo, zauważysz pochodnię na końcu tunelu, ale na razie nie podnoś jej. Wróć i wybierz prawe rozwidlenie. Wejdź do komnaty z głowami lwów i powtórz znany motyw. Wejdź do kolejnej komnaty, napełnij Small Waterskin (pusty) wodą z kałuży, użyj trzylitrowego Small Waterskina na lewej wadze, Bag of Sand na prawej i Jerrycan na środkowej. Wróć po pochodnię, zapal ją w komnacie z lwimi głowami i wejdź do komnaty z wagami. Zapal pochodnie przy drzwiach i benzynę na środkowej wadze. Wejdź do drzwi po lewej stronie, wyciągnij łomem Northern Shaft Key i przejdź do komnaty na prawo od wag. Zabierz amunicję i rozwal kamienie w paszczach lwów. Idź korytarzem, skręć w lewo, zabierz apteczkę, poszukaj wyjścia na górę.

Podejdź do przepaści i przeskocz na lewą półkę, przeskocz na półkę po lewej i z rozpędu na drugą stronę. Wejdź do budynku, otwórz klapę i zejdź do tunelu. Idź „metodą lewej ręki". Zbierz amunicję i wyjdź na górę, przejdź do następnego budynku i rozwal znak „danger". Podnieś klapę i zejdź na dół. Dojdziesz do komnaty z głowami lwów. Tu powtórz znany Ci manewr. W komnacie z małpami podejdź do prawego posągu i przełącz dźwignię, wejdź do komnaty i podważ Southern Shaft Key. Odwróć się i przez komnatę z małpami przejdź do następnej z lwimi głowami. Powtórz znany Ci manewr i wejdź w korytarz.

THE GREAT PYRAMID

Idź korytarzem w górę. Zbierz ekwipunek i rozwal drzwi, zabij strażnika, a drugiego – czającego się z lewej strony – zdejmij bronią z celownikiem laserowym. Przeskocz na półkę po lewej, a z niej do bocznej uliczki. Zabij strażnika, który zacznie do Ciebie strzelać, wejdź w drzwi do budynku. Zabij strażnika i robala, podnieś klapę w podłodze. Zejdź na dół, by podnieść granatnik (sekret 1). Wróć na górę. Przejdź do następnego pomieszczenia – nie otwieraj drzwi w podłodze. Wyjdź na zewnątrz, przed piramidę. Cofnij się do budynku z zabarykadowanym wejściem, rozwal blokadę i dwa robale. Zabierz ekwipunek. Otwórz drzwi w podłodze i zabierz apteczkę. Wskocz na blok po stronie piramidy, zsuń się po lewej stronie i przeskocz na następną półkę, stamtąd zacznij się wspinać kierując się w prawo i w górę. Kiedy nie dasz rady skoczyć bardziej w prawo, zsuń się na dół i przeskocz na prawą spadzistą półkę. Zawieszona na rękach przesuń się w prawo i podciągnij. Wejdź na górę i skocz po dużą apteczkę. Kontynuuj wspinaczkę w lewo i w górę.

KUFU'S QUEEN PYRAMIDS

Zabij dwóch strażników i dwa skorpiony. Zejdź w pierwsze zagłębienie po lewej, rozbij skrzynie i zabierz ekwipunek – tak samo zrób w drugim zagłębieniu. Otwórz drzwi kluczem i rozbij dalsze skrzynie (sekret 1). Podejdź do dwóch piramid i przeskocz na półkę przy pierwszej z nich, a z niej pomiędzy piramidy. Zabij skorpiona, przeskocz na drugą stronę przepaści, skocz na półkę po prawej i rozwal robala. Wejdź wyżej, skocz z rozbiegu na kolejną półkę i dalej na następną. Przeskocz z rozbiegu przez przepaść na drugą piramidę, przeskocz na półkę po prawej – zabij skorpiona i robala. Jeden z kamieni daje się przesuwać – odsuń go maksymalnie od przepaści, wejdź w otwarte drzwi, podnieś klapę i zejdź po drabince. W labiryncie skręcaj zawsze w prawo, aż dojdziesz do strażnika – zabij go i wyjmij ze ściany Eastern Shaft Key. Wróć, idąc w prawo, prosto, lewo, prawo prosto. Przeskocz z rozbiegu na półkę pod wielką piramidą, a z niej na następną. Wskocz na półkę i zacznij się wspinać w górę i w lewo aż do drzwi. Użyj Guardian Keys, żeby otworzyć drzwi i wejdź w nie.

INSIDE THE GREAT PYRAMID

Idź w dół korytarzem i pozbywaj się przeciwników. Gdy tylko będziesz mogła skręć w prawo, idź w górę korytarzem. W wielkiej komnacie zejdź na dół i przejdź pomiędzy ruchomymi blokami. Zabij szakale, podnieś apteczkę i pochodnię – zapal ją i te w ścianach też. Wejdź przez otwarte drzwi, podnieś amunicję i przełącz dźwignię. Zabij szakale i wróć przez ruchome kamienie – wejdź na górę. Umieść Shaft Keys w odpowiednich miejscach i przełącz dźwignię, wyjdź do wielkiej komnaty. Zabij dwóch napastników i zabierz amunicję. Zejdź ponownie przez ruchome kamienie i wybierz prawą alkowę, zbierz dużą apteczkę i przełącz dźwignię, wróć poprzez ruchome kamienie do głównego korytarza, zabij napastników. W miejscu, gdzie tunel się zwęża, skocz bez rozbiegu. Spójrz w przepaść i zeskocz na czarny fragment, wejdź w ciemny korytarz i podnieś kuszę (sekret 1). Przeskocz, zabij napastnika i przeskocz dalej, zbierz dużą apteczkę i skocz do sali z promieniem. Zabij nietoperze i zejdź w dół promienia po drabince. Wejdź w otwór w ścianie.

TEMPLE OF HORUS

Wejdź do pomieszczenia, podnieś Large Waterskin i napełnij go wodą. Przelej wodę do Small Waterskin, a resztę wlej do dzbana na wadze. Zeskocz w dziurę w podłodze i idź korytarzem do pokoju z tyczką. Zabij nietoperze, wskocz na tyczkę i zsuń się, wymierzając tak, by nie poraniły Cię kolce. Wejdź do komnaty z wagą. Tym razem musisz nalać 4 litry. W tym celu opróżnij: obie torby, napełnij dużą, przelej wodę z dużej do małej, opróżnij małą, przelej wodę z dużej do małej, napełnij dużą, przelej z dużej do małej, wylej zawartość dużej na wagę. Ponownie zejdź przez otwór w podłodze i przez komnatę z nietoperzami do kolejnego pomieszczenia z wagą. Tym razem musisz nalać jeden litr, w tym celu: opróżnij obie torby, napełnij małą, przelej do dużej, napełnij małą przelej do dużej, nalej wodę z małej na wagę. Zejdź w otwór w podłodze, a potem w dół promienia, aż na półkę po wejściu, na której zobaczysz kawałek filmu. Zeskocz do wody, wyjdź na wysepkę i połóż 4 Holy Sculptures na postumentach. Podejdź do posągu.

Wskocz do wody i podnieś amulet, który leży gdzieś pod północną ścianą. Wyjdź z wody przy jednej ze ścian i pobiegnij rampą do góry, przełącz dźwignię, podnieś amunicję. Przepłyń do pochylni po drugiej stronie wysepki, podnieś apteczkę i przełącz dźwignię. Wróć na poprzednią pochylnię i zeskocz w prawo (patrząc od strony drzwi), dalej wspinaj się wzdłuż ściany. Po drodze będziesz musiała iść podwieszona pod sufitem, a następnie przejść przez mały tunelik. Dotrzyj do strumienia światła i wejdź na górę. Mijając ruchome bloki, idź tunelem w górę. Zsuń się po lewej stronie, na końcu pochylni skocz i chwyć się krawędzi. Przeskakując kolejne pochylnie dotrzesz do upragnionego wyjścia.

Jetboy

Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

1 *Delling City*
2 *Desert Prison*
3 *Winhill*
4 *Timber*
5 *Galbadia Garden*
6 *Dollet*
7 *Edea's House*
8 *Statek białych SeeD*
9 *Balamb*
10 *Balamb Garden*
11 *Fisherman's Horizon*
12 *Shumi Village*
13 *Trabia Garden*
14 *Esthar i Airstation*
15 *Lunatic Pandora Labolatory*
16 *Esthar Sorcess Memorial*
17 *Lunar Gate*
18 *Tear's Point*
19 *Island Closest to Hell*
20 *Timber Lake*
21 *Island Closest to Heaven*
22 *Fire Cave*
23 *Tomb of the Unknown King*
24 *Centra Ruins*
25 *Deep Sea Research Center*
26 *Esthar*

W1, W2, W3, W4 – *wrota prowadzące do zamku Ultimecji*
CF – *Chocobo Forest*
CS – *Chocobo Shrine*
U – *miejsca, gdzie możesz spotkać UFO*

CZ. 2

To druga już część Imadła do FF8, a w niej sposób na przejście kolejnych dwóch dysków oraz podpowiedzi jak zdobyć niektóre z GF–ów. W następnym numerze czwarty, i zarazem ostatni dysk oraz sekrety i inne przyjemne rzeczy.

CD 2

Akcja przenosi się do miasteczka Winhill i tu znowu wcielisz się w postać Laguny. Najpierw porozmawiaj z dziewczynką, a następnie z kobietą w pubie. Gadaj z nimi tak długo, aż wyczerpiesz wszystkie tematy – wtedy powinien pojawić się Kiros. Po rozmowie z nim udaj się na zwiedzanie miasta. Idź przed siebie i pokonuj potwory. Gdy w końcu Laguna stwierdzi, że wystarczy, wróć do pubu i wejdź na górę. Tam porozmawiaj z dziewczynką (zapamiętaj jej imię – Ellone) i Raine. Potem udaj się do swojego pokoju i walnij się do wyra.

Pustynne więzienie

Po nieudanym zamachu cała drużyna (z wyjątkiem Squalla) trafia do jednej z cel Desert Prison. Póki co, będziesz kierował postacią Zella. Najpierw porozmawiaj ze wszystkimi. Wcielisz się w Squalla, a następnie z powrotem w Zella. Po kilku gadkach Rinoa zostanie brutalnie wyciągnięta na zewnątrz i znowu będziesz się przenosić od jednego bohatera do drugiego. Jako Zell dowal strażnikowi, natomiast będąc Squallem udawaj twardziela. Gdy znów wrócisz do Zella i ferajny, będziesz musiał wyruszyć na poszukiwanie broni dla drużyny. Znajdziesz ją piętro wyżej, musisz tylko sklepać strażników. Wróć do celi, tam czeka Cię potyczka z kolejnymi żołnierzami. Teraz warto zwiedzić wszystkie piętra i pomieszczenia. Wchodź do każdej otwartej celi, gdyż można tam znaleźć ciekawe przedmioty. Twoim celem jest dostanie się na 13. poziom, gdzie masz uwolnić bracha. Po wymianie zdań udaj się do windy. Zell zgłosi się na ochotnika. Zjedź na dół – okaże się, że wejście jest zasypane. Drużyna postanowi pomóc Zellowi. Gdy akcja się przeniesie do poszkodowanego, będziesz zmuszony uciekać, póki z odsieczą nie pojawi się Squall. Twoi bohaterowie zostaną ostrzelani, ale z pomocą przyjdzie im Irvine i Rinoa. Jako Squall będziesz musiał biec na górę, Irvine natomiast osłoni tyły. Kiedy dobiegniesz na 13. piętro, staniesz się Irvine'em. Kieruj się na dół, a gdy dojdziesz na 4–5 piętro, powrócisz do postaci Squalla. Opuść wieżę i przygotuj się na walkę z bossem. Następnie biegnij do mostu, mimo że czekają Cię tam kłopoty. Kiedy tylko odzyskasz kontrolę nad Squalem, przesuwaj się w prawo – w innym wypadku skończysz marnie. Po rozmowach drużyna się podzieli i wsiądzie do samochodów. Po chwili pojazdy zatrzymają się, a wtedy porozmawiaj ze wszystkimi. Będziesz świadkiem ostrzelania jednego z ogrodów. Teraz trzeba dokonać podziału na dwie drużyny. Do Squalla dołącz silniejsze postacie, a do Selphie te słabsze i – ewentualnie – nieco je „podpakuj". Teraz, jako Squall, pojedź samochodem na stację kolejową i dostań się do pociągu.

Baza rakietowa

Udaj się samochodem do bazy i wjedź do środka. Po przejściu kontroli dowodzona przez Selphie drużyna opuści pojazd (nie ma niebezpieczeństwa, bo wszyscy są przebrani w mundury wroga). Przyjrzyj się drzwiom – zauważysz, że w samochodzie masz kartę umożliwiającą ich otwarcie. Staraj się nie budzić podejrzeń, a wszelkie rozmowy prowadź tak, by z nikim nie zadrzeć. Wejdź do pomieszczenia z głowicami i porozmawiaj z obecnymi tam osobami. Udaj się do dwóch żołnierzy stojących przy pomoście, pogadaj z nimi, a potem wróć do pomieszczenia z głowicami. Po kolejnej rundce okaże się, że teraz jesteś w grupie inspekcyjnej, więc możesz udać się do pokoju, do którego uprzednio strażnik nie chciał Cię wpuścić. Będąc tam powciskaj, co się tylko da – nastąpi mała awaria oświetlenia, a Ty wyjdź jak gdyby nigdy nic. Pojawią się strażnicy, ale możesz się wymigać, mówiąc, że właśnie po nich szedłeś. Teraz kieruj się do pomieszczenia z głowicami i pomóż przepchnąć jedną z nich. Opuść salę i uruchom komputer obok wejścia. Maksymalnie zwiększ granicę błędu, a następnie zachowaj zmiany ("upload"). Dostęp do wszystkich ustawień daje karta, którą możesz wyciągnąć od rannego żołnierza. Używając jej, trzeba podać hasła (Edea), ale granicę błędu można ustawić i bez karty:) Teraz udaj się na górę. Bez względu na to, co zrobisz, kapitan cię rozpozna i wywiąże się walka. W pokoju obok znajdziesz panel autodestrukcji (ustaw go na 20 minut). Gdy wybiegniesz na dziedziniec, okaże się, że musisz walczyć z kolejnym „większym przeciwnikiem" – trudny nie jest, ale zajmuje trochę czasu. Sprawdź wszystkie możliwe drogi ucieczki i obserwuj sytuację. Warto wspomnieć, że jeżeli nic nie zmienisz w komputerze, to gra będzie się toczyć dalej. Zostaną stoczone walki z kapitanem i mechem, zobaczysz także animację wystrzelenia rakiet – z tą tylko różnicą, że zakończy się ona w nieco inny sposób.

Ogród Balamb

W ogrodzie panuje totalny chaos, bo toczy się tu bój między zwolennikami Cida a poplecznikami Norga. Ty zawsze głoś, że popierasz tego pierwszego – oszczędzi Ci to trochę czasu. Odwiedź wszystkie pomieszczenia na I piętrze i pokonaj pracowników ogrodu (kolesie w dziwnych czapkach). Potem udaj się w kierunku windy, powinieneś się natknąć na biegnącą tam Xu. Podążaj za nią, aż znajdziesz się na II piętrze. Następnie wróć do windy i wjedź piętro wyżej. Tam porozmawiaj z Cidem. Istnieje jeszcze szansa na uratowanie ogrodu – musisz zjechać windą i uruchomić stary sys-

FINAL FANTASY 8

tem obronny. Nie masz zbyt dużo czasu, więc postępuj zgodnie z instrukcjami.

Gdy winda się zatrzyma, rozejrzyj się po niej, otwórz właz w podłodze i zejdź nim (uważaj! w pewnym momencie winda ruszy i musisz przed nią uciec). Na dole obróć wielkie koło (po prostu szybko wciskaj przycisk odpowiedzialny za „Kwadrat"). Wtedy otworzą się drzwi – skorzystaj z nich. Idąc prosto przed siebie, dotrzesz do drabiny przyczepionej do słupa. Gdy będziesz w połowie drabiny, ta zegnie się i wpadniesz do pomieszczenia, uprzednio rozbijając ciałem szybę. Skorzystaj z sytuacji i wciśnij przycisk na konsoli. Będąc już na dole otwórz bramkę z zielonym światełkiem i zacznij schodzenie. Pobaw się jeszcze dźwignią i stocz walkę z potworkami. Teraz do kolejnej drabiny – po niej dotrzesz do systemu kontrolującego ogród. Uruchom program, a niesamowita budowla zadziwi Cię jeszcze raz.

Po rozmowie z dyrektorem udaj się do windy i wjedź na II piętro. Idź w kierunku klasy, jednak nie wchodź tam, tylko udaj się do drzwi na samym końcu korytarza. Usłyszysz komunikat, byś stawił się na nowo powstałym mostku... a tam znowu gadka. Pojawi się Rinoa – możesz z nią chwilkę porozmawiać, ale możesz też od razu opuścić pokój. Wtedy złapie Cię jeden z pracowników ogrodu i każe jechać windą na dół. Tu obejrzysz kilka scen, a potem porozmawiasz z Norgiem – w efekcie tej gadki wdasz się w walkę z nim. Jedyne, czym musisz się przejmować, to oczy na dole. Muszą mieć kolor niebieski – jeżeli będą inne, możesz czymś oberwać. Wal czym tylko popadnie w górną część przeciwnika; po pewnym czasie osłona spadnie, więc nie zapomnij wtedy zabrać kolejnego GF–a – Leviatana. Po zwycięskiej walce udaj się do Cida (znajdziesz go u doktora Kadowaki). Dowiesz się od niego wielu interesujących rzeczy, ale to tylko jeszcze bardziej zaciemni Ci obraz fabuły. W końcu okaże się, że do ogrodu przycumował inny statek. Xu wyda Ci rozkaz zbadania sytuacji. W tym celu udaj się windą na II piętro, a stamtąd na balkon. Tam porozmawiaj z przybyłymi osobami, a następnie idź do biblioteki – znajdziesz tam Ellone. Z nią też porozmawiaj, bo wyjaśni Ci m.in. tajemnicę częstych zmian na linii Squall – Laguna. Potem Ellone wsiądzie na statek „białych Seedów" i odpłynie. Teraz czas zapaść w sen. Pojawią się w nim wspomnienia z dawnych lat – nic nie możesz zrobić, więc tylko spokojnie czytaj napisy. Gdy się przebudzisz, zagadnij Zella i... ruszaj! Po drodze usłyszysz przemowę Cida, z której dowiesz się, że ogród stracił sterowność i zderzył się z osadą Fisherman's Horizon. Dowiedz się, jak postępować z tubylcami – teraz możesz przystąpić do akcji.

Fisherman's Horizon

Po opuszczeniu ogrodu porozmawiaj ze wszystkim napotkanymi osobami. Kieruj się przed siebie, a dojdziesz do domu burmistrza. Ten chętnie Ci pomoże, jednak zechce także, aby ogród wypłynął jak najszybciej. Po wyjściu z jego domu dowiesz się, że Ellone jest poszukiwana przez żołnierzy z Galbadii. Żeby było weselej, burmistrz właśnie poszedł z nimi negocjować. Musisz go dogonić i pomóc mu, ale najpierw zobaczysz krótką scenkę, która zakończy się pojedynkiem z robotem. A po walce – kolejna scenka. Teraz porozmawiaj z Rinoą i wróć do ogrodu. Idąc tam spotkasz swego ulubionego strzelca – udaj się z nim do Quadu (to taka lokacja ze sceną wewnątrz ogrodu). Znajdziesz tam Selphie, która będzie wymagała pocieszenia. Możesz to zrobić sam lub zlecić sprawę Irvine'owi. Teraz udaj się do Cida, gdzie czeka Cię „big suprise". Potem ekipa zabierze się za organizowanie koncertu, a Ty musisz wybrać instrumenty. Generalnie są dwie melodie. Pierwszą tworzy zestrojenie gitary, gitary elektrycznej, saksofonu i pianina, a druga to skrzypce, flet, gitara i stepowanie. Prócz tego możesz stworzyć własne zestawienie, ale raczej nie warto. Ogólnie rzecz biorąc chodzi o to, jak ma się potoczyć rozmowa pomiędzy Squallem a Rinoą. W sumie najlepszym wyborem jest kombinacja numer 2 – dialogi są najpełniejsze, a wątki nie rwą się.

Koncert zacznie się zaraz po tym, jak Squall otworzy oczy. Po wyjściu porozmawiaj z Rinoą, a następnie opuść ogród. Na zewnątrz zagadnij Irvine'a, a ten podrzuci Ci „świerszczyk". Porozmawiaj raz jeszcze, a następnie pobiegnij za nim. Jak tylko usłyszysz melodię, idź w bok, do pisma. Teraz zacznie się dłuższa scena z Rinoą. Po jej zakończeniu wróć na mostek na III piętrze. Porozmawiaj z Nidą, a uzyskasz możliwość sterowania ogrodem. Potem udaj się do miasta Balamb. To jest bardzo dobry moment na zwiedzenia świata i zdobycie kilku przydatnych rzeczy (takich jak np. Odin). Bardziej wytrwali mogą spróbować zdobyć Tonberry Kinga czy wykonać poniższe subquesty.

Subquest 1 – Odin

Udaj się do Centra Ruins – na wyspach, na północ od domu Edei. Gdy wejdziesz do lokacji, pojawi się limit 20 minut. Jeśli chcesz zaoszczędzić na czasie, to polecam nauczyć Diablosa umiejętności Enc–None, dzięki czemu uniknie sz losowych walk. Udaj się na samą górę. Zabierz oko z posągu nad wejściem i umieść je w posągu na górze. Otrzymasz kod. Zabierz parę oczu (czyli oba kamienie), umieść je w posągu nad wejściem i wprowadź kod. Aby dostać Odina, musisz go najpierw pokonać. Ale pamiętaj, że tego GF–a nie można przyzwać, pojawia się tylko losowo.

Subquest 2 – Tonberry King

Wróć do początku Centra Ruins. Powinien zaatakować Cię mały, zielony stworek uzbrojony w nóż kuchenny i lampę – to jest właśnie tonberry. Kiedy pokonasz dwudziestu (!) takich osobników, zjawi się ich król. Musisz pokonać także i jego, a wtedy przyłączy się do Ciebie jako kolejny GF. Trochę to

potrwa, ale warto się pomęczyć. Można wychodzić z lokacji i zapisywać stan gry, warto też wiedzieć, że na tonberry całkiem dobrze działa Diablos.

Miasto Balamb

Najpierw upewnij się, czy w Twojej drużynie znajduje się Zell. Gdy wejdziesz do miasta, dowiesz się, że jest ono okupowane. Porozmawiaj ze strażnikiem – wpuści Cię, choć z oporami. Odwiedź wszelkie możliwe miejsca i zagaduj napotkanych po drodze żołnierzy. Ponieważ hotel jest dla Was niedostępny, Zell zaprosi Cię do swojego pokoju. Teraz czas na odnalezienie kapitana tutejszego garnizonu. Najpierw uderz do sprzedawczyni przy peronie, a następnie udaj się na nabrzeże; tam, za samochodami, znajdziesz reportera. Porozmawiaj z nim i zapłać za informacje. Zagadnij rybaków, a następnie wróć do domu Zella. Dowiesz się o jakimś osobniku, który niedawno gotował tu rybę. Wróć na nabrzeże i porozmawiaj z żołnierzami. Kiedy skończysz, pobiegnij za psem – zaprowadzi Cię on do pociągu. Tam zobaczysz Raijina; pobiegnij za nim i powalcz przed hotelem. Następnie czeka Cię kolejna bójka, tym razem dołączy się jeszcze Fujin – możesz mu ukraść GF–a imieniem Pandemonia. Jeszcze tylko standardowa gadka na pożegnanie i powrót do ogrodu. Twój następny cel to Ogród Travia.

Pozostałości ogrodu Travia

Na miejscu zauważysz, jak niewiele zostało z tego ogrodu. Wejdź na jego teren i po obejrzeniu krótkiej scenki udaj się za Selphie. Porozmawiaj ze wszystkimi, a w szczególności ze swoją przewodniczką. Idź w kierunku ruin, na boisko do koszykówki. Tu troszkę pogadaj; po części zrozumiesz niektóre z zawiłości scenariusza – musisz jedynie chodzić i rozmawiać ze wszystkimi. Po zakończeniu tego trochę przydługiego etapu gry wrócisz na pokład swego ogrodu.

Pojedynek

Teraz udaj się do domu Edei – znajdziesz go na południu, to taki biały budynek z latarnią morską. Jednak nie próbuj do niego wchodzić, bo jeśli to zrobisz, gra prawdopodobnie zawiesi się. Twoim prawdziwym celem jest znajdujący się nieopodal czerwony ogród (podobny do Twojego). Kiedy podlecisz do niego, rozpocznie się animacja i zostaniesz poproszony o dyspozycje. Masz do wyboru kilka opcji – możesz np. ratować hot dogi;) Kiedy tylko Squall wyda rozkazy, udaj się do Quadu. Po drodze zamień kilka słów z napotkanymi uczniami i członkami Seed. Na miejscu spotkasz Zella. Pogadaj najpierw z nim, a następnie z Rinoą. Teraz animacja – po jej zakończeniu biegnij przed siebie. Rinoa będzie miała pecha i znajdzie się w niebezpieczeństwie. Wróć szybko do głównego holu i kieruj się pod bramę wyjściową. Tam spotkasz resztę ferajny. Uformuj grupę i w drogę!

Jako Squall udaj się do klasy na II piętrze. Pokonaj przeciwników i porozmawiaj z opiekunką. Teraz wróć na mostek na III piętrze. Czas na ważną decyzję. Zjedź na drugie piętro i porozmawiaj najpierw z dziewczynką, a następnie z chłopcem stojącym w korytarzu. Wkrótce zostaniesz zaatakowany. Kiedy będziesz miał szereg opcji do wyboru, zdecyduj się na „znalezienie innego wyjścia" i wciśnij przycisk na drzwiach awaryjnych. Efektem tego będzie pojedynek w zawieszeniu. Trik polega na tym, by blokować wszystkie ciosy i w odpowiednim momencie oddać. Atakujesz ręką – wolniej, ale mocniej, lub nogą – szybciej, ale słabiej. Możesz także zablokować kilka ciosów i wyprowadzić specjala. Powodzenia! Po walce zobaczysz kolejną świetną animację i będziesz zmuszony uciekać z Rinoą. Doleć z nią do drzwi ogrodu. Musisz znaleźć trzy osoby, z których każda ma kartę dostępu. Gdy skompletujesz wszystkie wejściówki, będziesz mógł skorzystać z windy, dzięki czemu dostaniesz się do pomieszczenia z Edeą. Ale wcześniej spotkasz spółkę Raijin & Fujin, i będziesz musiał stoczyć walkę z Cerberusem (kolejny GF do kolekcji). Jeżeli jednak rzuci on na siebie Triple, to nawet nie próbuj walczyć. W tym przypadku wszystko zależy od szczęścia.

Gdy dotrzesz do Edei, Seifer znów zastąpi Ci drogę – skop mu tyłek. Po walce Edea wtopi się w podłogę, a wtedy wyjdź z sali i pobiegnij do drzwi po drugiej stronie. Tam podejdź do podestu – wtedy znowu pojawi się Edea i zacznie się walka. Nie jest to trudny pojedynek, ale pamiętaj o zabraniu od niej GF–a – Alexandra. Potem będzie kilka scen, parę niezbyt miłych. Zmień płytkę...

CD 3

Cid i Edea wyjaśnią Ci co nieco z ostatnich zawirowań akcji. Dowiesz się też, że Twoim kolejnym celem jest odnalezienie Ellone. Wróć do ogrodu i udaj się do nieprzytomnej Rinoy, która leży u doktor Kadowaki. Wkrótce czeka cię... kolejna zmiana osobowości.

Laguna raz jeszcze

Laguna wraz kumplami biorą udział w filmie (czegóż się nie robi dla kasy!). Na planie miał być smok, grany przez Kirosa i Warda, ale zamiast niego pojawi się... prawdziwy gad i Laguna będzie musiał z nim walczyć (wystarczy 2–3 ataki i blok). Po ogłuszeniu bestii bierz nogi za pas. Niestety, smok jeszcze raz stanie Ci na drodze – możesz od razu walczyć lub przygotować się (z tyłu znajdziesz save point).

Sierociniec

Udaj się na rozmowę z Edeą. Wręczy Ci list kierowany do białych Seed, którzy zabrali Ellone.

Statek Seed

Znajdziesz go na północnym wschodzie. Jest mały i dobrze ukryty, ale powinieneś go znaleźć. Wejdź na pokład i wręcz dowódcy list od Edei – stwierdzi on, że Ellone jest już na statku Esthar. Porozmawiaj z resztą drużyny, a dowiesz się, że do Esthar najlepiej dostać się linią kolejową z Fisherman`s Horizon.

Biała Pustynia

Squall z Rinoą udadzą się do Esthar. Po drodze przyłączy się do nich reszta drużyny oraz Edea. Stwórz grupę i kieruj się na Białą Pustynię. Idź starą ścieżką, przy jej końcu zaatakuje Cię szkielet dinozaura. Zastosuj się do rady Zella i pokonaj go używając magii leczniczej (tu przydatna jest umiejętność Leviatana – Recovery). Za chwilę powinny pojawić się ukryte drzwi – kieruj się przed siebie. Jeszcze tylko przejażdżka windą i znów zmiana.

I znów Laguna!

Gadaj, ile tylko się da, bo warto napsuć krwi strażnikom. Efektem tego będzie walka. Za chwilę przyłączą się Ward i Kirosa, a Laguna zostanie mianowany dowódcą ruchu oporu. Wjedź windą na górę i podsłuchaj rozmowę doktora Odina z jego asystentem. Wyjdź na zewnątrz. Porozmawiaj z stojącymi tam osobami, po czym wróć do budynku i zjedź windą na dół. Doktor Odin wyjawi, gdzie jest przetrzymywana Ellone. Ekipa wyruszy tam samochodem. Skorzystaj z dziwnej windy. Na górze musisz pokonać kilku strażników i – korzystając z panelu – otworzyć celę Ellone. Kiedy to zrobisz, pójdź po nią.

Stolica Esthar

Pojawi się samochód, który zawiezie naszych bohaterów do dr Odina. Zamień z nim parę słów i skieruj swe kroki do miasta. Zwiedź je dokładnie, zajrzyj też do centrum handlowego i uzupełnij zapasy. Jeżeli masz sporo kasy, to wypożycz samochód, ale nie musisz tego robić. Teraz powinieneś dostać się do Lunar Gate (miejsce będzie zaznaczone na mapie).

Subquest 1 – Zdobywanie Doomtraina

Przed udaniem się do Lunar Gate warto zahaczyć o Tear's Point i zabrać stamtąd Solomon's Ring. Jeśli teraz zdobędziesz (lub już masz) 6 sztuk Remedy Plus, 6 sztuk Steel Pipe oraz 6 Malboro's Tentacle, to będziesz mógł przywołać nowego GF–a – Doomtraina. Musisz jedynie połączyć Solomon's Ring z wymienionymi przedmiotami.

Lunar Gate

Porozmawiaj z jegomościem w białym ubraniu, a następnie po-

zwól Zellowi zaopiekować się Edeą. Weź sobie kogoś do pomocy i spokojnie poczekaj, aż zostaniesz wystrzelony z armaty. Gdy Squalla już nie będzie, pojawi się Lunatic Pandora. Wróć do Esthar.

Stolica Esthar

Udaj się do doktora Odina. Porozmawiaj z nim – przedstawi Ci plan ataku (warto sporządzić notatki!). Są trzy przejścia do LP, a zależnie od tego, które wybierzesz, pojawisz się w innym miejscu. Najlepiej wybrać pierwsze – w tym celu skręć dwa razy w prawo (znajdziesz przy bramie wejściowej), po czym do góry, schodami w lewo i jeszcze raz w lewo. Poczekaj tu do godziny 15:00 (pokaże ją zegar).

Lunatic Pandora

W środku znajdziesz sporo draw pointów z ciekawą magią oraz LuvLuv G. Ten przedmiot znajduje się na prawo od czerwonej windy z cyferką „2". Trzeba zejść po drabinie. Teraz tylko zbierz całą magię i wydostań się z LP. W tym celu musisz udać się do Crystal Pilar.

Zagubiony w kosmosie

Na stacji porozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami, a następnie udaj się na spotkanie z Ellone. Idąc z nią do Rinoy znajdziesz się pokoju kontrolnym. Tu zagadnij wszystkich, naciśnij kilka przycisków i idź dalej. Kiedy włączy się czerwony alarm, biegnij do Rinoy. Tam obejrzyj scenkę, a potem wróć do pokoju kontrolnego. Udaj się schodami na górę. Wejdź do pokoju astronautów i włóż kosmiczny garniturek. Podążaj za Rinoą – niestety, będziesz musiał się wycofać. Wróć na mostek, Rinoa w tym czasie uwolni czarownicę Adel. Gdy stacja zadrży, natychmiast uciekaj do kapsuły ratunkowej. Rozmawiaj z Ellone – zgodzi się wysłać Cię w przeszłość. Squall wyruszy na ratunek Rinoi (limit czasu wynosi półtorej minuty). Gdy Squall i Rinoa znów będą razem, dokonają abordażu na przelatujący statek kosmiczny o dźwięcznej nazwie...

Ragnarok

W jego wnętrzu znajdziesz ośmiu Obcych (występują w czterech kolorach). Należy wykańczać ich parami, wedle kolorów, bo jeśli będziesz robił inaczej, to ożyją. Najpierw zabierz się za fioletowych; potem pod nóż idą czerwoni i zieloni, a na koniec zostaw sobie brązowych. Gdy zabraknie przeciwników, wjedź windą na mostek. Jeszcze tylko czuły dialog z Rinoą i lądowanie...

Jako że Rinoa zostanie uznana za czarownicę, ludzie z Esthar zabiorą ją do Sorceress Memorial. Wejdź do pomieszczenia z panelem – po chwili dołączy reszta ekipy, a Rinoa podejmie decyzję. W tym momencie warto zdobyć ostatnie GF–y oraz Odina i Tonberry Kinga. W tym celu wykonaj poniższe subquesty

Subquest 1 – Phoenix

Musisz odnaleźć wszystkie kamienie. Udaj się po nie do Shumi Vilage. Blue Rock znajdziesz w stercie kamieni, Wind Rock jest gdzieś między dwoma pierwszymi domkami, a Life Rock – w korzeniu drzewa obok domu przywódcy. Shadow Rock znajdziesz po wjechaniu windą na górę (jest po prawej stronie, w cieniu). Water Rock wyjmij z umywalki gosposi w domu przy pracowni. Jeśli zrobisz to wszystko, otrzymasz Phoenixa, jednak nie pojawi się on tam, gdzie reszta GF–ów. Po za tym będziesz mógł go użyć tylko raz:(

Subquest 2 – Cactuar

Leć na pustynną wysepkę (prawy dolny róg mapy). Są tam małe, szybko uciekające kaktusy oraz ich boss – Cactuar. Gość jest twardy, ale powinieneś sobie poradzić.

Subquest 3 – Bahamut

Dostań się do Riun (w lewym dolnym rogu mapy) i podejdź do źródła niebieskiego światła. Gdy światło przygaśnie, idź dalej. Stoczysz walkę ze smokiem lub dwoma. Kiedy pojawi się możliwość przeprowadzenia dialogu, wybierz najniższą opcję (nic tam nie ma, ale kursorem da się zjechać). Wtedy zjawi się Bahamut – pokonaj go, a będzie Twój.

Subquest 4 – Eden

Opuść ruiny. Porozmawiaj ze wszystkimi obecnymi na statku, a następnie wróć do ruin. Znajdziesz save point i zejście na dół. Schodząc, ustawiaj na konsolach przekazywaną energię w porcjach: 4, 2, 2, 1, 1. Na dole czeka Cię walka z Ultima Weapon – koleś jest cholernie trudny, to chyba najtrudniejszy przeciwnik w grze. To od niego trzeba wykraść Eden. Istnieje jeszcze inna możliwość zdobycia tego GF–a, ale o tym później.

Esthar Sorceress Memorial

Wejdź tam z Rinoą.

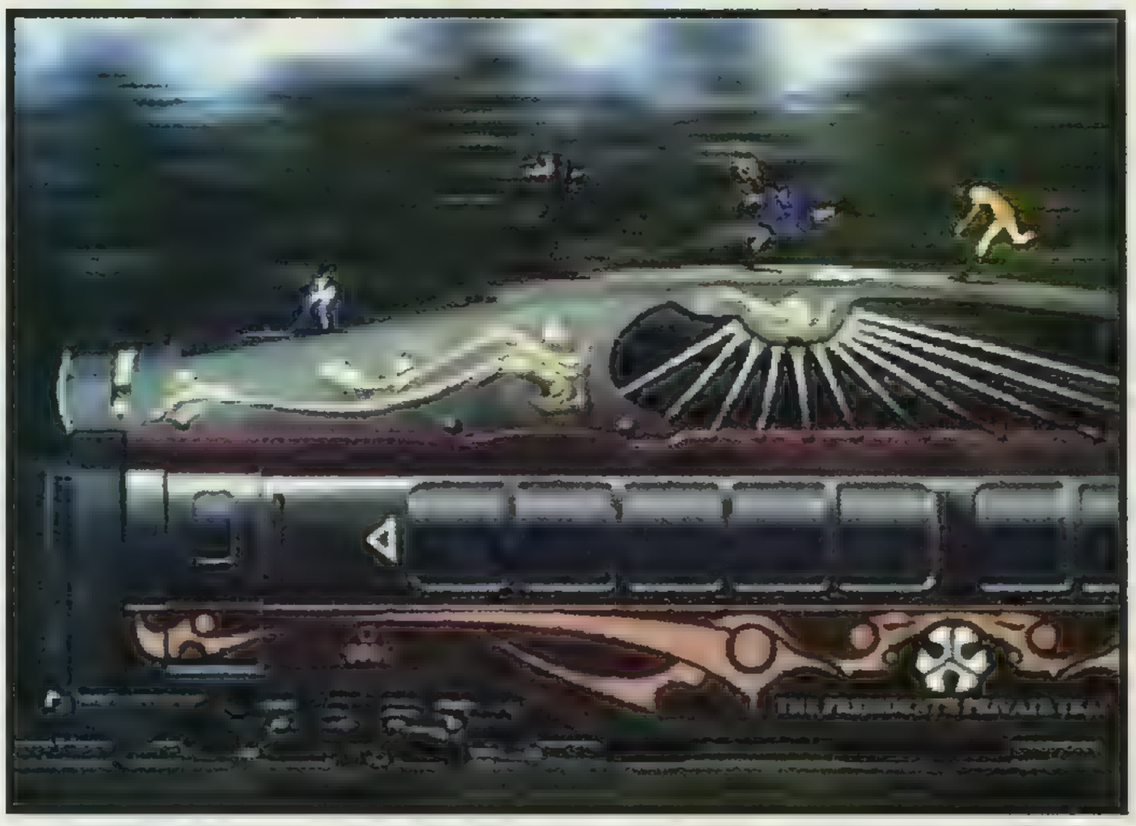
Sierociniec

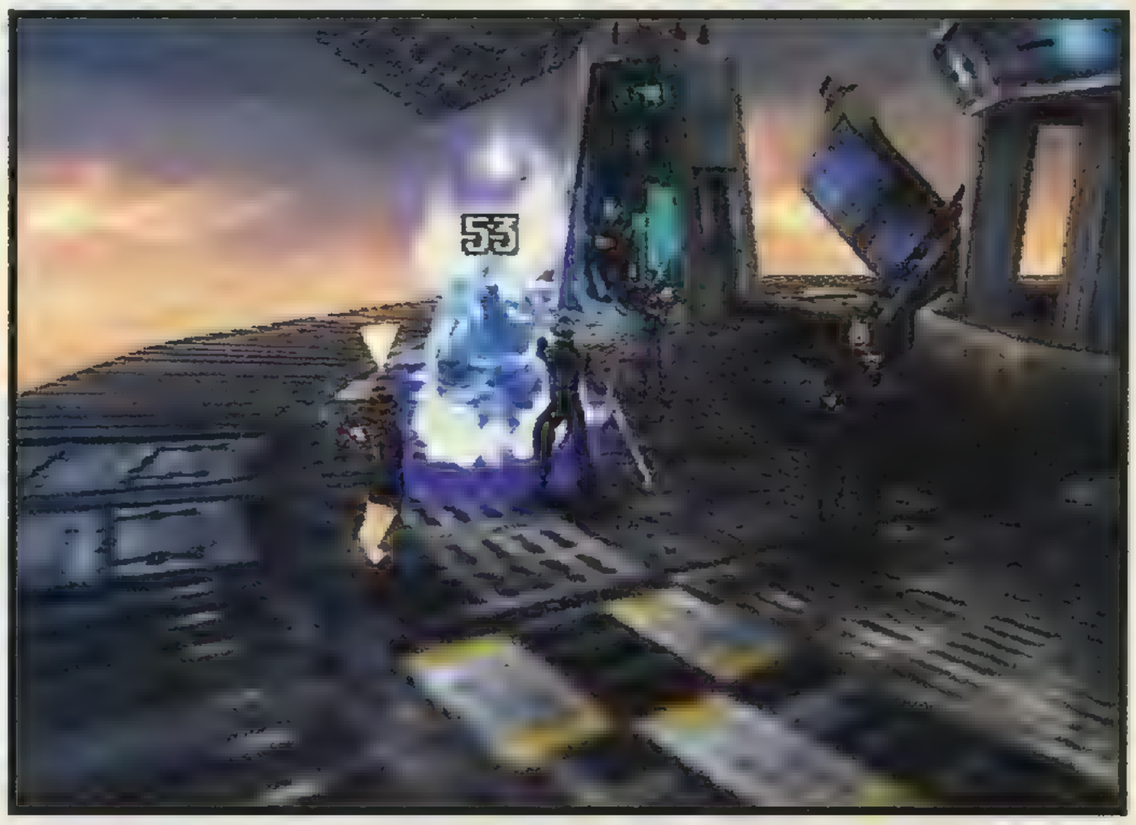
Podążaj za psem, następnie porozmawiaj z Edeą.

Lunatic Pandora po raz drugi

Gdy wejdziesz do lokacji, drogę zagrodzi Ci spółka Fujin & Raijin. Jeżeli zdobyłeś Bahamuta i Edena, to nie przejmuj się. Zwyciężywszy, udaj się do miejsca, skąd wcześniej zostałeś wyrzucony... i kolejny fight. Teraz czas na Seifera. Jeżeli zdobyłeś Odina, to zobaczysz dodatkową scenkę. Po walce jest jeszcze kilka scen i na tym się kończy trzeci dysk...

Four–Eyed Dragon

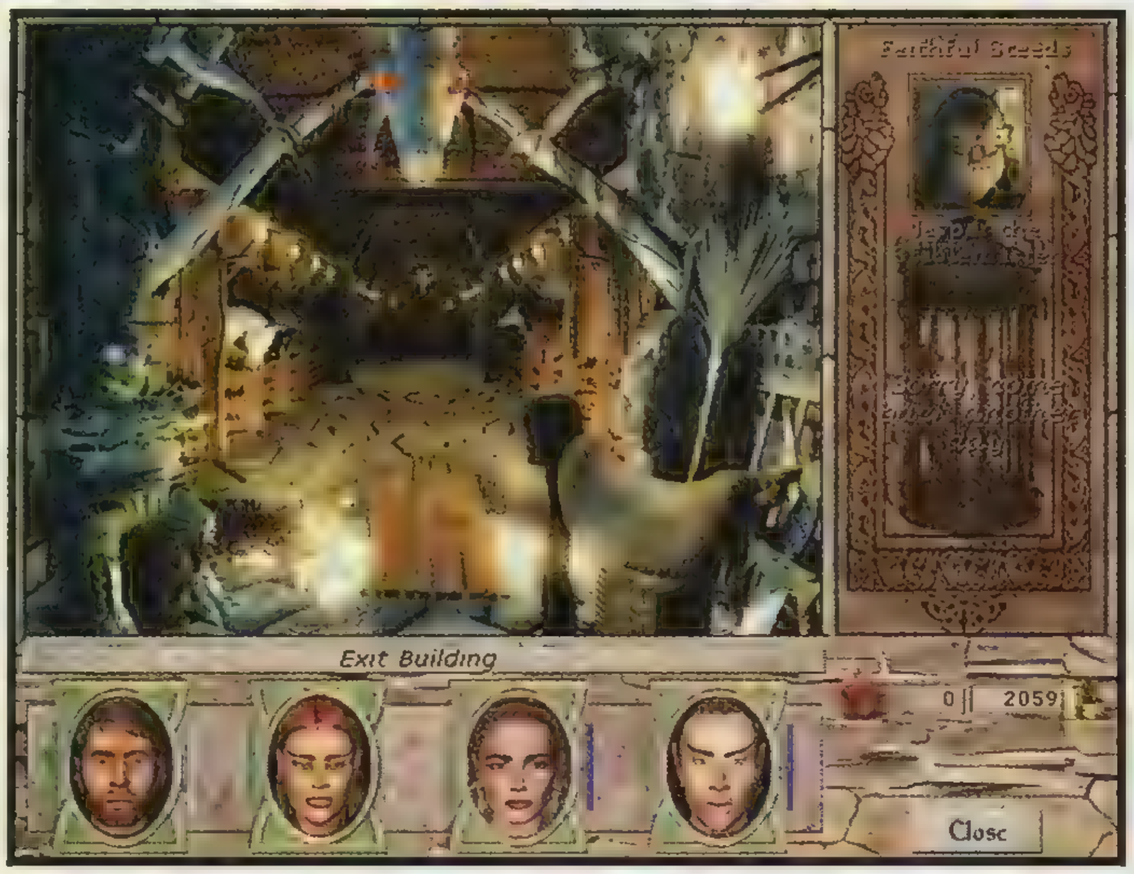




Squaresoft
www.ff8-pc.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 7/10



Część 3

Po dłuższej przerwie, na wyraźne życzenie czytelników powracamy z kontynuacją imadła do M&M7. Widzać, że mimo upływu czasu od publikacji poprzednich części (NSS'72, i '73) imadła gra jest nadal atrakcyjna i wzbudza gorące emocje.

Emerald Island

Znajdziesz się na wyspie Emerald Island, gdzie czeka pierwszy, „próbny" test. Hrabia Markham ogłosił konkurs: ten, kto pierwszy przyniesie mu sześć przedmiotów: czerwone lekarstwo (Red Potion), łuk (Longbow), morską muszlę (Seashell), instrument muzyczny (Musical Instrument), kapelusz (Hat) i kostkę brukową z podłogi świątyni (Floor Tile), ten otrzyma znajdujący się w samym sercu erathiańskiego kontynentu zamek Harmondale. Jeśli nie chcesz się denerwować, idź do Options Menu i ustaw Flip On Exit w pozycji ON. Dzięki temu przy wychodzeniu z budynków będziesz się automatycznie odwracać tyłem do drzwi (z czasem zrozumiesz). Aby Twoi ludzie nie pełzali po świecie jak ślimaki, odznacz również opcję Always Run. Zanim rozpoczniesz poszukiwania, dobrze się rozejrzyj po wyspie, wejdź do każdego domu i porozmawiaj z wszystkimi. Korzystając z podanych przeze mnie tabelek zacznij ćwiczyć swoich ludzi w sztukach, na które się zdecydowałeś. Do dyspozycji jest prawie wszystko: medytacja, zdobywanie wiedzy, body building, identyfikacja i inne. Z ważnych spraw brakuje tu głównie handlowania i łucznictwa. Nie śpiesz się z kupowaniem broni i zbroi, bo wszystko to jest w pobliskich lochach – za darmo. W domu Carolyn Weather wykup sobie członkostwo w gildiach ognia i powietrza, a od Rogera Tellmara członkostwo gildii ciała i ducha.

W gospodarstwie Lorda Markhama dowiesz się o szczegółach konkursu i otrzymasz pierwsze zadanie: znaleźć zaginionych uczestników konkursu. Z fontann w mieście pij ile możesz, bo naprawdę warto. Jedna z nich daje skuteczną ochronę przed ogniem, inna za każdym razem dodaje 15 punktów szczęścia, następna goi, a ostatnia uzupełnia magię. W knajpach możesz kupować jedzenie i nocować, ale nie jest to konieczne, bo jedzenie możesz równie dobrze zdobyć klikając na płonące ognie, a spać możesz pod gołym niebem. Na wybrzeżu znajdziesz dwie skrzynie pełne pieniędzy, a na jednym ze wzgórz schowany jest podest, który Twoją grupę na cały jeden dzień podda mocnemu czarowi Day of the Gods – uczyni to z nich niemalże supermanów. Podobnych słupków jest mnóstwo, nie tylko na tej wyspie, ale i w całej grze. Zanim wejdziesz do lochów, i w ogóle przed walkami, dobrze jest skorzystać z oferowanych przez nie bonusów. To nic nie kosztuje, a zapasy mogą być nieźle uzupełnione (choć często działają tylko raz w ciągu dnia).

Tuż za miastem trafisz na stado natrętnych much Dragonfly i Fire Dragonfly. Kiedy je załatwisz, będziesz mógł wejść do opuszczonego namiotu. Jest tu mnóstwo skrzyń z pieniędzmi i innymi pożytecznymi rzeczami, a wśród nich morska muszla (Seashell), jeden z przedmiotów, które miałeś znaleźć. Nie zapomnij pozbierać wszystkich unicestwionych much, bo mają one przy sobie zaskakująco dużo pieniędzy. W jaki sposób ta forsa dostała się owadom i jak zmieściły się one w ich odwłokach, to jest dla mnie zagadka. Uważaj, by zgraja much nie przedostała się do miasta, bo mogłaby unicestwić połowę jego mieszkańców. W północnej części wyspy znajduje się malutki domek, a obok niego wejście do kryjówki smoka. Tam, oprócz mnóstwa złota, znajdziesz także drugi z sześciu przedmiotów: łuk bojowy (Longbow) i tarczę – pozostałości po zaginionych uczestnikach konkursu. Zanosząc tarczę Lordowi Markhamowi wypełnisz zadanie.

Nie trać czasu na zbieranie złota, bo zauważy Cię smok i będzie „Load". Zrób za to czerwony napój Cure Wounds (po prostu włóż jedną garść jagód Widowsweep Berries do pustej buteleczki). Na wzgórzu nad kryjówką smoka spotkasz innych poszukiwaczy przygód, z którymi wymienisz butelkę napoju na ozdobny kapelusz (Hat) – kolejny etap konkursu za Tobą. Z innej porcji jagód zrób więcej czerwonych, leczniczych napojów, bo jest to właśnie kolejna część konkursu – Red Potion. W mieście w pobliżu Twojego statku (przed knajpą Two Palms Tavern) spaceruje piosenkarka Ailyssa, która za pięćset złotych chętnie sprzeda Ci swoją lutnię. A lutnia to przecież Musical Instrument.

Po ostatni przedmiot musisz udać się do podziemnej świątyni Temple of the Moon. Wejście do niej znajduje się nad wodospadem na północ od miasta. W środku jest mnóstwo gawiedzi. Wszystkich trzeba wybić, jednak Twoi ludzie nie powinni mieć z tym kłopotów. Gdyby jednak pojawiły się problemy, rozejrzyj się we wsi za panem o nazwisku Malwick, który za obietnicę bliżej niesprecyzowanej przysługi, podaruje Ci bardzo mocną czarodziejską laskę Wand of Fireballs – jej nazwa mówi wszystko. W Księżycowej Świątyni znajdziesz kilka tajnych szaf (w ścianach), a na jej końcu małe koszary z szafą pełną zbroi, mnóstwem pieniędzy i biblioteką. I tu znowu część ściany można odsunąć, odkrywając mniejszą, tajną bibliotekę, w której znajduje się ostatni przedmiot – kostka Floor Tile. W bibliotece też jest wiele czarodziejskich ruloników (niestety o jednorazowym oddziaływaniu) i kilka magicznych ksiąg. Możesz albo opanować zawarte w nich czary, albo zatrzymać książki do czasu, aż będziesz mógł skorzystać z tych czarów. Jeżeli nie jesteś w stanie czegoś zidentyfikować, nie wyrzucaj tego, ale i nie pozwalaj komuś identyfikować za pieniądze – to droga usługa, Twoi ludzie szybko wyćwiczą się w tej sprawności i wszystko sprawdzą sami. Wreszcie zauważ małą świątynię o nazwie Game of Intellect. Znajduje się ona na wzgórzu nad wejściem do Temple of the Moon i zanotuj ją sobie w pamięci.

Teraz zanieś wszystkie sześć przedmiotów do willi Lorda Markhama. Wygrasz konkurs i zamek Harmondale jest już Twój. Wyćwicz swoich ludzi do maksymalnego poziomu, rozdziel wśród nich punkty doświadczenia, naucz nowych umiejętności i czarów za całość pieniędzy, jakie posiadasz, a następnie udaj się na statek Lady Margaret, który zakotwiczył przy molo we wsi (to ten statek, którym przypłynąłeś). Wejdź do kabiny i rusz w stronę swego nowego domu – na zamek Harmondale!

Harmondale

Jako nowego władcę miasteczko Harmondale potraktuje Cię z dystansem. W Twojej twierdzy zaległy się stada szczurów i goblinów. Pierwszą spotkaną postacią jest zmęczony służący, który ma dla Ciebie zadanie: oczyścić zamek z jego dotychczasowych mieszkańców, a potem odszukać go w restauracji On the House. Spójrzmy zatem na najważniejsze lokacje w Harmondale:

Harmondale Townhall – tutejszy ratusz organizuje co miesiąc polowanie na któreś wysoko stojące „zwierzę" (np. Lich King). Za pomyślne „łowy" wypłacane są dość wysokie sumy (rzędu tysięcy złotych), więc na pewno warto spróbować, ale trochę później, gdy będziesz silniejszy.

Mark Manor – Lawrence Mark jest mistrzem łucznictwa (Master Archer) i przekaże swoje doświadczenia, jeżeli interesant jest czarownikiem Warrior Mage na siódmym poziomie doświadczenia. Cardric the Steady jest arcymistrzem łucznictwa (Bow Grandmaster). Podzieli się swoim doświadczeniem (za 8000 złotych), jeżeli interesant jest mistrzem w łucznictwie na dziesiątym poziomie doświadczenia.

Davrik Peladium, który da Ci zadanie znalezienia jego pierścienia (Signet Ring) w Jaskini Bandytów w pobliżu pałacu Gryphonheart.

The J.V.C. Corral – firma transportowo–usługowa, przewożąca za parę złociszy do Erathii, Lasu Tulareańskiego, a także – w każdą niedzielę – do Areny. Arena to miejsce, gdzie odbywają się wyścigi. Będąc, tam wybierz jeden z czterech poziomów trudności i zlikwiduj wszystkie potwory. Jeżeli Ci się uda, otrzymasz kilkaset złotych i trochę punktów doświadczenia. Podróż do Areny trwa jednak cztery dni, więc nie bardzo to się opłaca – potraktuj to raczej jako rozrywkę. W pobliżu stajni leżą podkowy, które po użyciu na wizerunku charakteru dodają po dwa punkty zdolności (nie doświadczenia!).

czarami Stone Skin i Preservation. Pierwszy podwyższy Armor Class, zaś drugi pozwoli rannym znaleźć się w takim stanie, że ich punkty życia będą na minusie, ale oni sami nie umrą. Jeżeli niektórzy popadną w śpiączkę, nie przejmuj się, tylko spokojnie opróżniaj skrzynię, ludzi możesz uzdrowić za pomocą prostego czaru Healing.

Nigdy nie wyrzucaj żadnej zbroi ani broni. Jeżeli czegoś nie potrzebujesz, a ma to wartość chociażby 200 złotych, zatrzymaj to i sprzedaj w mieście. W malutkiej wiosce na południe od Harmondale znajduje się fontanna +10 Might, możliwość zakupu dostępu do magicznych gildii ducha, wody i ziemi, a Bartłomiej Hum ma dla Ciebie zadanie – znaleźć zaginioną świątynię mnichów

do Darrona Tempera w Harmondale, to wypełnisz zadanie. Potem w knajpie możesz grać w Arcomage aż do upadłego, ale pieniądze dostarczy Ci tylko pierwsza wygrana. Potem będziesz musiał już wygrywać w innej restauracji. Reguły Arcomage wyglądają na skomplikowane, ale w rzeczywistości są bardzo proste. Obok trupa brata Darrona znajdziesz też kartkę z radami, a potem w knajpie cały arkusz z regułami tej gry – wystarczy tylko poświęcić temu trochę czasu i nagle zauważysz, że grasz i świetnie się bawisz.

Jeżeli zainteresowały Cię trzy ognie na końcach dróg prowadzących z mapy na północ, południe i zachód, to porozmawiaj z człowiekiem, który stoi przy bramie do miasta (obok słupka z czarem Stone

MIGHT AND MAGIC 7

SPOSÓB PRZEJŚCIA

Torrent's (na wzgórzu za miastem) – Torrent jest arcymistrzem magii wodnej (Water Magic Grandmaster) i przekaże swoje doświadczenia za 8000 złotych, jeżeli interesant jest mistrzem magii wodnej (ewentualnie jest to Lich albo Archmage) na dziesiątym poziomie doświadczenia.

Skinner's House (na wzgórzu za miastem) – Lenord Skinner jest mistrzem w wyłamywaniu zamków (Master Lock Picking). Przekaże swoje doświadczenia (za 2500 złotych), jeżeli interesant jest złodziejem, ekspertem na siódmym poziomie doświadczenia.

WelNin Cathedral – oprócz leczenia, znajdziesz tu zadanie. Oto Tarin Withern prosi Cię o znalezienie i przyniesienie mu symbolicznej latarni Lantern of Light z Barrow Downs.

Temper Residence – Ashen Temper jest mistrzynią magii ognia (Fire Magic) i przekaże swoje doświadczenia (za 4000 złotych), jeżeli interesant jest Wizardem na siódmym poziomie doświadczenia. Natomiast Darron Temper ma dla Ciebie następne zadanie: rozejrzeć się w jaskiniach White Cliff Caves za jego zaginionym bratem.

On the House – miejscowa restauracja. W chwili kiedy uzyskasz własną talię kart, możesz tu pograć w znakomitą grę Arcomage. Jest tu także Twój służący, który czeka, aż oczyścisz zamek. Kiedy to zrobisz, wyśle Cię do Stone City w Barrow Downs, gdzie musisz poprosić króla liliputów, Hothfara IX, żeby Ci pomógł w porządkach na zamku. I wreszcie jest tu

W mieście znajdziesz dosłownie wszystko: magiczne gildie (ziemi, ognia, powietrza, wody, ducha, myśli i ciała), ośrodek treningu, alchemika, bank, fabrykę broni i kowala. Stojący przy bramie podest Stone Skin sprawi, że na parę godzin staniesz się „mniej śmiertelny", a to będzie bardzo potrzebne, bowiem już tuż za bramą toczą się zażarte walki z goblinami, które ufortyfikowały się pośród łąk. Gdy znajdziesz się w środku tej fortecy, zabij obsługę dział i sam naucz się je obsługiwać. Dopiero gdy będziesz się dobrze orientować w tym, co, jak i gdzie strzela, wejdź do samego środka warowni i otwórz tajną klapę. Zanim opróżnisz znalezioną skrzynię, podskocz szybko po kolei do wszystkich czterech urządzeń sterujących działami i wystrzelaj trochę amunicji we wszystkie strony. Uratujesz głowę, bo w momencie znalezienia skrzyni pojawi się kilkadziesiąt goblinów.

Zanim udasz się za miasto, powróć jeszcze do swojego zamku, oczyść go z goblinów, szczurów i nietoperzy, a potem poinformuj o tym służącego w knajpie On the House. Uważaj na śmieci, bo jest tam kupa zarazków. Najlepiej jest zostawić je na koniec i dopiero wtedy kazać jakiemuś swojemu biedakowi, żeby w nich pogrzebał (potem trzeba będzie zaprowadzić go do kościoła, żeby się wyleczył). Uważaj także na skrzynie–pułapki, ich eksplozje mogą nieźle nadszarpnąć zdrowie grupy. Jeżeli którejś z nich nie będziesz w stanie otworzyć, bo niektórzy z Twoich ludzi po prostu tego nie mogą przeżyć, zabezpiecz się

w Barrow Downs. W tej małej wiosce znajdziesz także arcymistrza w szermierce mieczem – Chadrica Townsavera, który przekaże swoje doświadczenia za 8000 złotych, jeżeli interesantem jest Champion albo Black Knight na dziesiątym poziomie doświadczenia. Jest tu także arcymistrz w identyfikowaniu przeciwników – Raven the Hunter, który chętnie podzieli się swoją wiedzą (za 6000 złotych), jeżeli interesantem jest Lich albo Arch Mage na dziesiątym poziomie doświadczenia.

Oprócz wspomnianej fortecy goblinów i bitwy przy niej, na mapie Harmondale jest też około siedem bonusowych skrzyń. Lepiej ich szukać później z pomocą czaru Wizard Eye. Ten na poziomie Ekspert pokazuje także wszystkie skarby. W południowo–wschodnim rogu mapy znajdziesz wejście do jaskiń White Cliff Caves, gdzie czeka stado trochę twardszych wojowników, takich jak dziwne, zielonkawe potworki Troglodyte Drone i różne rodzaje śluzu, którego nie można pokonać materialną bronią. Rozwiązanie jest proste: w mieście kup swojemu czarownikowi (lub czarownicy) czar Fire Aura, który do dowolnej broni doda bonusowy atrybut ognia. Gdy tylko zobaczysz śluz, zapal tym czarem miecze, młoty i łuki – potem już pójdzie samo. Nie zapominaj, że na niektóre wyżej położone miejsca można wyskoczyć za pomocą przycisku X.

Na końcu jaskiń trafisz na trupa i paczkę kart do Arcomage. Zanieś ją

Skin). Powie Ci, że masz te ognie zapalić w momencie, gdy będziesz potrzebował pomocy w walce z goblinami z Erathii. W jednej ze skrzyń w zamku lub w fortecy goblinów znajdziesz jednak list „Letter to Hairbaugh". Jeśli go przeczytasz, to dowiesz się, że ognie przywołują nie tyle pomoc dla Ciebie, co dla goblinów, z czego wynika, że facet przy bramie jest zdrajcą. Zatem nic nie zapalaj, powiedz mężczyźnie przy bramie, że jest zdrajcą i pozbaw go kości.

Jeżeli chodzi o pozostałe, mniejsze lokacje na mapie Harmondale (ołtarz, obelisk czy zmienny „contest pillar"), w większości przypadków czas na nie nadejdzie później, więc teraz nie będziemy się nimi zajmować. Z mapy Harmondale można się udać we wszystkie strony świata: na południe do Barrow Downs, na północ i na zachód do Erathii i na wschód do Lasu Tulareańskiego.

Tyle ogólnego opisu struktury gry i jej pierwszych lokacji. Następnym razem będziemy się zajmować tabelkami czarów, analizą map okolic Harmondale, przeglądem alchemii (miksowanie napojów), podpowiedziami do gry Arcomage i wieloma innymi rzeczami...

no1

3DO/New World Computing
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

cz. 3

Po odniesieniu zwycięstwa w pojedynku, który opisywałem w zakończeniu ostatniego Imadła, możesz udać się na poszukiwanie kolejnego artefaktu. W tym celu wróć do najbliższego teleportu i za jego pomocą przenieś się nad jezioro, które pamiętasz z początku gry. Wskocz do niego i przedostań się na drugą stronę. Tam odnajdziesz korytarz, idź nim aż do końca, a następnie wyjdź z jeziora i wróć do świata materialnego. Podejdź do szarej ściany i wdrap się na jej szczyt, korzystając z nowo nabytej zdolności. Idź prosto przed siebie aż do chwili, gdy zobaczysz ogromną czaszkę. Wskocz do jej lewego oczodołu i przejdź do końca ścieżki. Stamtąd wdrap się na sam szczyt – powinieneś zobaczyć podest. Wskocz nań, obróć się w lewo i przedostań się do wnęki w ścianie. Przenieś się do świata spektralnego, stań plecami do ściany i spójrz w górę. Powinieneś zobaczyć jeszcze jeden podest – dostań się na górę używając specjalnego skoku. Idź na sam koniec i tam na kolejny podest – będziesz mógł powrócić do świata materialnego. Teraz spójrz w górę: widzisz kolejny podest? Zgadłeś, musisz tam wskoczyć. Znów spójrz w górę i wykonaj kolejny skok. Idź, aż odnajdziesz schody. Wejdź po nich i wskocz na przeciwległą półkę, z niej jeszcze wyżej, a potem idź ścieżką aż do jaskini. Na końcu tej drogi zatrzymaj się przed przepaścią i spójrz w lewo – zobaczysz występ skalny, na którym pali się pochodnia. Musisz się tam dostać; najlepiej, jeżeli uda Ci się to za pierwszym razem, bo inaczej będziesz musiał powtórzyć wszystkie wykonane dotąd skoki. Jeśli chcesz być pewien, że Ci się uda, wykonaj skok specjalny i od razu zacznij szybować. Po wylądowaniu pobiegnij ścieżką do jaskini, a gdy dotrzesz już do tej ostatniej, idź nią tak długo, aż zobaczysz dwa płomienie. Gdy je miniesz, spójrz w lewo, w górę – powinieneś dostrzec skalną półkę. Wejdź tam i zrzuć kamienny blok. Teraz zeskocz i przepchnij kamień w drugą część jaskini, po czym umieść go w odpowiednim miejscu. Teraz czeka Cię kolejna układanka – prawda, że je kochasz? Tym razem jest o tyle zabawniej, że najpierw musisz znaleźć wszystkie brakujące bloki. Najlepiej zacząć od dołu (bo najprościej); później wskocz na górę – postępując tak konsekwentnie rozwiążesz układankę. Jak tylko się z tym uporasz, posąg ożyje i zniszczy leżący przed nim kamień, a Ty dzięki temu otrzymasz kolejny artefakt.

Teraz wyjdź z jaskini i spójrz w lewo – będzie tam półka prowadząca do teleportu. Dostań się tam, uaktywnij wrota i przenieś się nimi do miejsca pierwszego pojedynku z Kainem. Później idź do środka komnaty i obejrzyj scenkę, po czym obróć się – zauważysz, że kolumna stojąca po lewej stronie bramy umożliwi Ci dostanie się wyżej. Gdy już tam będziesz, podążaj korytarzem aż do jego końca. Przejdź przez dowolne drzwi i zeskocz, po czym udaj się jedyną możliwą drogą. Idź tak, aż ujrzysz animację. Obejrzawszy ją, udaj się w lewo, a następnie podejdź do ściany. Jeśli podskoczysz parę razy, to powinieneś znaleźć ukryty korytarz – uaktywnij teleport znajdujący się na jego końcu i wróć na dół. Gdy już tam będziesz udaj się do ruin po lewej i przeniknij przez bramę. Wróć do świata materialnego i idź ścieżką, która doprowadzi Cię do drewnianych drzwi. Po przejściu przez nie podążaj korytarzem aż do jego końca; tam wysuń kamienny blok i obejrzyj kolejną animację. Przejdź do świata spektralnego i „spadnij" na dół. Po przejściu przez kratę idź w lewo i korzystając z błękitnego oparu, powróć do świata materialnego – czas na kolejnego bossa.

MORLOCK

Przeciwnik ten nie sprawi większych problemów – wystarczy uderzyć go kilka razy mieczem, by zaczął świecić. Musisz tylko podejść i podnieść go, a następnie wrzucić do otaczającego całą arenę zbiornika z cieczą. Ty wygrasz pojedynek, a Raziel zyska pocisk energetyczny. Po odniesieniu zwycięstwa użyj tej nowej zdolności, by zniszczyć blok skalny, który wystaje ze ściany po drugiej stronie pomieszczenia

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

– odsłoni się wejście do korytarza. Wejdź do następnego pokoju, zeskocz niżej i podążaj w lewo, aż dojdziesz do wody. Wiedz, że wchodząc do niej, przenosisz się do świata spektralnego. Będąc w nim, idź cały czas przed siebie, droga powinna wznieść się i wyprowadzić Cię na zalany korytarz. Teraz przenieś się do świata materialnego i przeskocz na ścianę po drugiej stronie, a następnie wdrap się po niej na widoczną półkę. Wyskocz stamtąd i – szybując – dostań się na filar nad wodą, po lewej stronie. Teraz, używając „pocisku", zniszcz kamienny blok, który leży na następnym filarze. Gdy kamień spadnie, skocz i poszybuj do niego, a następnie dostań się do platformy ze schodami i przejdź przez drzwi na jej szczycie. Pójdź w prawo i podążaj korytarzem, aż do chwili, gdy dojdziesz do bramy. Przenieś się do świata spektralnego i przeniknij przez bramę. Idź dalej, aż dotrzesz do pomieszczenia z kamiennym blokiem otoczonym siatką. Używając pocisku energetycznego dopchaj kamień aż do samej ściany. Przenieś się do świata spektralnego i przeniknij przez siatkę. Wskocz na dosunięty uprzednio kamień i dostań się z niego na półkę wyżej. Podążaj korytarzem aż do samego końca. Z platformy, na której się znajdujesz, powinieneś dostrzec łódź. Wyskocz i poszybuj na nią, a następnie przejdź do najwyższego punktu, czyli w prawo. Przenieś się do świata spektralnego – zauważ, że półka obniżyła się na tyle, iż możesz teraz na nią wskoczyć... więc zrób to! Przejdź korytarzem do dwóch odrzwi. Te po prawej prowadzą do kolejnych wrót, które musisz uaktywnić. Zrobiwszy to, wróć i wejdź w te po lewej, a następnie kontynuuj swą podróż. Idź korytarzem aż do chwili, gdy dojdziesz do dużych, zamkniętych drzwi – możesz je otworzyć strzałem z Soul Reavera. Gdy się otworzą, ujrzysz otwartą przestrzeń i okrągłe pomieszczenie, do którego jeszcze nie możesz się dostać. Spójrz w prawo – powinieneś zobaczyć wystające z wody filar. Poszybuj do niego, a następnie podążaj po kolejnych filarach oraz półkach skalnych, znajdujących się wokół okrągłego budynku, aż wreszcie dotrzesz do wnęki w budynku oraz wejścia do pomieszczeń. Przejdź przez pierwsze drzwi, a potem przez kolejne. Idź korytarzem do pomieszczenia z wodą, a potem dostań się do drzwi znajdujących się po przeciwnej stronie komnaty i przejdź przez nie. Znajdziesz się w pomieszczeniu wypełnionym wodą i wystającymi z niej kolumnami. Teraz musisz, przeskakując z jednej kolumny na drugą, dostać się na drugi koniec lokacji. Tam przejdź przez wejście w ścianie, korytarz zaprowadzi Cię do kolejnych drzwi. Podążaj przed siebie, aż dotrzesz do terenu zalanego wodą. Idź dalej – w końcu dotrzesz do pomieszczenia z szachownicą w podłodze. Tu rozpraw się ze wszystkim przeciwnikami, a następnie podejdź do ściany po prawej i wskocz na wystający gzyms, a z niego przedostań się na jeszcze jedną platformę. Znajdziesz na niej błękitny opar – powinieneś z niego skorzystać. Będąc już w świecie materialnym, wdrap się (po ścianie, którą masz za plecami) na wyższą półkę; z niej wskocz na pierwszą drewnianą belkę, a potem na kolejną. Po jej lewej stronie znajduje się wyjście, do którego musisz się dostać. Drogę w korytarzu blokuje witraż – musisz go zniszczyć pociskiem energetycznym. Na zewnątrz zobaczysz kilka półek, przypominających swoim kształtem głowy potworów. Przedostań się po nich aż do samego końca, jednak uważnie wymierzaj każdy skok, bo jeśli spadniesz, to powrót zajmie sporo czasu. W końcu powinieneś dotrzeć do półki skalnej, z której bez problemu doskoczysz do okrągłego budynku pośrodku planszy. Pójdź w prawo i poszybuj na widoczną tam dzwonnicę, a następnie pociągnij za łańcuch, by uderzyć w dzwon, i zejdź po schodach prowadzących do kolejnego bossa.

RAHAB

Najpierw udaj się po podwodnych filarach na samą górę pomieszczenia, wskakując na coraz wyższe kolumny. Na ostatniej z nich znajdziesz błękitny opar – jak tylko przeniesiesz się do świata materialnego, pojawi się Rahab. Gdy wysłuchasz tego, co ma do powiedzenia, rozpocznie się pojedynek. Aby pokonać Rahaba, musisz zniszczyć wszystkie widoczne witraże. Zadanie nie jest trudne, ale uważaj na ataki swego przeciwnika: pierwszy to strzał energetyczny, a drugi – niszczenie kolumny, na której stoisz. Musisz także uważać, aby nie wpaść do wody, bo wtedy będziesz musiał dostać się na samą górę i przenieść się do świata materialnego. Po pokonaniu Rahaba otrzymasz kolejną zdolność – pływanie. Dzięki niej będziesz mógł się dostać do wielu miejsc, które do tej pory były niedostępne.

ARTEFAKTY

W tym momencie warto się wybrać na poszukiwania dwóch ostatnich artefaktów. Nie jest to konieczne, ale...

ARTEFAKT WODY

Wróć do klifów – tam, gdzie widać było wielki wir. Przejdź przez most i przeskocz na drugą wysepkę, po czym obróć się w lewo; powinieneś zobaczyć strumień kończący się wirem. Nie pękaj, tylko wskocz w odmęty! Opadnij na dno wiru, a następnie podejdź – już suchą stopą – nieco w górę. Dotrzesz do następnego zbiornika wodnego. Cóż, znowu musisz się zmoczyć. Podążaj podwodnym korytarzem, aż wypłyniesz przy moście. Wyjdź na brzeg i zbliż się do małych drewnianych drzwi. Przejdź przez nie, a potem pójdź korytarzem na jego koniec. Przy przepaści wyskocz i poszybuj do otworu w murze naprzeciwko. Pobiegnij w prawo i zejdź do pochylni. Skręć w lewo i skieruj się do dużych dwuskrzydłowych drzwi – oto znalazłeś się w mieście.

Przejdź przez most i kieruj się do drzwi we wnęce po drugiej stronie podwórza. Idź korytarzem aż do kanału. Przeskocz go i podejdź do kołowego przełącznika w ścianie.

Gdy spuścisz wodę, pobiegnij osuszonym kanałem aż do wielkiej dziury w ziemi. Wskocz do tego otworu i... pozbądź się przeciwnika. Teraz ustaw obydwie skrzynie na podwyższeniu – jedną na drugiej – po czym wskocz na nie i przenieś się do świata spektralnego. Przeniknij przez bramę i wejdź po schodach do pomieszczenia. Teraz wróć do miasta i wskocz do wody (obok mostu). Zniszcz pociskiem energetycznym okrągłą kratę, a następnie popłyń nowo otwartą ścieżką. Płynąc, miń wiatrak – dostaniesz się do zalanego pomieszczenia. W jednej ze ścian jest korytarz, który zaprowadzi Cię do komnaty z posągiem. Na prawo od niego jest kolejne przejście. Wejdź po schodach, a następnie przeskocz strumień. Wyciągnij ze ściany kamienny blok i przysuń go wody. Teraz przepchnij go do pomieszczenia poniżej (pchaj swój ciężar wzdłuż strumienia). Umieść blok w otworze – jeśli to uczynisz, woda zaleje komnatę i gdy dotrze do posągu, uruchomi znajdującą się w nim fontannę. Teraz musisz jedynie wrócić i zabrać artefakt.

ARTEFAKT OGNIA

Po zdobyciu umiejętności pływania udaj się do teleportu i przenieś się nim w okolice wielkiego wiru. Po przejściu przez most przeskocz w lewo, na teren klanu Raziela. Teraz udaj się na koniec korytarza, potem przez drzwi i w lewo. Przejdź przez dwie kolejne bramy, na rozwidleniu skręć w lewo. Korytarz doprowadzi Cię do schodów schodzących pod wodę. Zanurkuj i popłyń do dużego pomieszczenia poniżej. Przy rozwidleniu udaj się na wprost.

Dotrzesz do okrągłej komnaty ze zgaszonymi pochodniami; weź jedną z nich i płyń dalej. Wyskocz z wody – znalazłeś się w pokoju z trzema wyjściami. Wybierz to, gdzie nie ma ani krat, ani drzwi. Idź korytarzem aż do końca, przejdź przez drzwi i zatrzymaj się na krawędzi. Przypatrz się wnęce na drugim końcu. Wrzuć tam pochodnię (przyda się później), po czym wróć do okrągłego pomieszczenia. Tu przejdź przez drewniane drzwi i idź korytarzem aż do końca. Znajdziesz się w komnacie z korbą oraz podwójnymi drzwiami. Podejdź do korby, zakręć nią – przeniesiesz się do świata spektralnego. Teraz spokojnie przejdź przez drzwi i wróć do świata materialnego. Dojdziesz do kolejnego pomieszczenia z korbą i drzwiami – pokręć korbą i przejdź przez otwarte drzwi, po czym udaj się do miejsca, gdzie rzuciłeś pochodnię. Zeskocz i przenieś się do świata spektralnego. Kolumny obniżą się, a Ty przejdziesz po nich aż do wnęki po drugiej stronie komnaty. Tam przenieś się do świata materialnego, weź pochodnię (gdzieś tu jest, poszukaj) i zapal ją od ogniska. Teraz wróć do okrągłego pokoju i przejdź przez bramę prowadzącą do pomieszczenia z drugą korbą oraz posągiem o czterech ramionach. Pochodnią podpal kosz trzymany przez posąg – otrzymasz kolejny artefakt.

OGNISTY SOUL REAVER

Po zdobyciu artefaktu ognia udaj się do znajdującej się pod wodą komnaty. Będą tam, niedaleko schodów, dwie drogi. Jeśli wybierzesz tę prawą, to dopłyniesz do pomieszczenia z wieloma wnękami i jednym małym przejściem na dnie. Przez nie dotrzesz do komina z dwoma otworami – wypłyń tym drugim (pierwszym tu się dostałeś). Znajdziesz się w pokoju z kokonami. Popłyń wzdłuż lewej ściany do małej wnęki, a stamtąd w dół, wzdłuż krętych schodów. Płyń korytarzem tak długo, aż zobaczysz witraż. Zniszcz go strzałem energetycznym i wpłyń do komnaty z paleniskiem. Podejdź do niego i włóż miecz w ogień, dzięki czemu powinien zmienić kolor. Od tej pory ilekroć włożysz Soul Reavera w ogień, zyska on na mocy. Jest to o wiele lepsza wersja miecza, umożliwiająca strzał z daleka oraz spalanie wrogów.

GRA

Po pokonaniu Rahaba opuść dzwonnicę i wróć do podwodnego pomieszczenia z szachownicą w podłodze. Dzięki nowej zdolności możesz tam swobodnie wpłynąć, jednak uważaj na przeciwników. Znajdź drzwi po przeciwnej stronie portalu i zniszcz je strzałem energetycznym. Popłyń dalej, wzdłuż spiralnych schodów, na końcu skręć w lewo i dalej poruszaj się przy prawej ścianie. Wejściem są trzy okna za otwartą przestrzenią ze schodami prowadzącymi w dół. Płyń dalej, do wysokiego, okrągłego pomieszczenia, a potem do kolejnej komnaty. Znalazłeś się w sali z kilkoma wnękami – znajdź tę prowadzącą do wyjścia i popłyń nią. W końcu dotrzesz do pokoju, w którym po raz pierwszy spotkałeś plemię wampirów. Popłyń w górę schodów, w lewo, tam wyjdź z wody. Wróć do klifów koło wielkiego wiru i wejdź do kolejnej lokacji – Ash Wilage. Przedostań się do dalszej części wiru i wskocz do wody. Wypłyń na powierzchnię i – używając specjalnego skoku – wyskocz z wody na platformę powyżej. Idź korytarzem, aż dojdziesz do lokacji, w której pada śnieg. Przejdź pod kamiennym sklepieniem do wysokiego filaru, na który możesz się wspiąć. Zrób to i z samego szczytu poszybuj do ściany po przeciwległej stronie kanionu. Wskocz na dziedziniec i podejdź do pierwszych drzwi, po czym przejdź przez nie. Na następnym dziedzińcu przenieś się do świata spektralnego i przeniknij przez bramę, a później przez następną. Pobiegnij dokoła dziedzińca – w dalszej części lokacji znajdziesz portal. Powróć do świata materialnego i stań twarzą do siatki. Teraz użyj pocisku energetycznego, aby przepchnąć kamienny blok na sam koniec lokacji. Ponownie przenieś się do świata spektralnego i wskocz na kamień, który przepychałeś, a z niego na półkę powyżej. Tam wróć do świata materialnego i po przejściu niewielkiego odcinka drogi zeskocz do korytarza poniżej. Gdy dojdziesz do jego końca, wyciągnij kamienny blok z ściany i umieść go pod platformą na prawej ścianie. Wskocz na blok, a z niego na wspomnianą platformę. Teraz odwróć się, skocz i poszybuj na drugą stronę dziedzińca, do znajdującego się tam wyjścia. Idąc korytarzem dotrzesz do pomieszczenia z dwoma zbiornikami wodnymi. Wskocz na platformę, następnie przekręć korbę, by spuścić wodę. Z leżących bloków stwórz kolumnę, ustawiając dwa elementy na trzecim, leżącym w drugim końcu pokoju. Dzięki temu dostaniesz się do półki na szczycie komnaty. Idź korytarzem do bardzo wysokiego pomieszczenia o dziwnym wyglądzie. Tam znajdziesz przełącznik w kształcie koła – użyj go i przejdź na drugi koniec pokoju, a znalazłszy się tam, wduś przycisk w podłożu. Powinien zapalić się ogień w piecu a kilka drzwi otworzyć się. Przejdź przez wejście znajdujące się za przyciskiem włączającym ogień i podążaj korytarzem. Na jego końcu zepchnij kamienny blok i zeskocz za nim. Teraz ustaw jeden blok na drugim i przepchnij tę kolumnę na drugi koniec pomieszczenia. Wskocz na nią, by dostać się do platformy powyżej, a następnie udaj się korytarzem aż do samego końca. Przenieś się do świata spektralnego – wygląd otoczenia ulegnie zmianie. Wskocz na półkę po lewej i pobiegnij po niej aż na samą górę, gdzie znajdziesz błękitny opar – dzięki niemu powrócisz do świata materialnego. Gdy już tam będziesz, poszybuj do przycisku, który znajduje się po drugiej stronie komnaty – jego wciśnięcie spowoduje otwarcie się drzwi na dole. Zeskocz tam i podążaj korytarzem aż do rozwidlenia. Gdy tam dotrzesz, wybierz prawą ścieżkę, następnie wyciągnij kamienny blok ze ściany i przesuń go w prawo, w stronę ogrodzonego obelisku. Teraz wskocz na blok i przeskocz ogrodzenie. Przewróć obelisk – jego upadek otworzy wejście do miejsca walki z kolejnym bossem.

DUMAH

Walka nie jest trudna, ale pod warunkiem, że wiesz, co należy zrobić. Wszelkie ataki można sobie odpuścić, bo i tak nie wyrządzą Dumahowi żadnej szkody. Na początek musisz uwolnić gostka od trzech przedmiotów uniemożliwiających mu poruszanie się. Gdy to zrobisz, zaciągnij go do pomieszczenia z piecem. Tam, w odpowiednim momencie, zapal ogień (uprzednio włączając gaz), a Dumah zacznie się palić i... spłonie. Dzięki temu zyskasz kolejną zdolność – poruszanie ciężkich przedmiotów. Aby jej użyć, musisz obiec dany przedmiot dokoła, tak aby zamknąć kółko z wytwarzającej się błękitnej smugi.

Teraz wróć do samego początku Ash Wilage – tam wdrap się na bramę wejściową i zeskocz na dół. Obróć się w lewo i podążaj kanionem aż do zegara słonecznego. Jeśli użyjesz na nim swej nowo nabytej zdolności, to otworzysz sobie drzwi. Przejdź przez nie i idź korytarzem tak długo, aż zobaczysz odnogę prowadzącą w prawo. Są tam wrota wymiarowe – oczywiście należy je uaktywnić. Teraz zawróć i podążaj tunelem aż do dużych metalowych drzwi. Przenieś się do świata spektralnego, zauważysz tam, że lewa część ściany otworzyła się, ukazując pomieszczenie z kolejnym zegarem. Wróć do świata materialnego i użyj na zegarze swej nowej zdolności. Dzięki temu drzwi staną przed Tobą otworem. Gdy przejdziesz już przez nie, skręć w prawo, a następnie przeniknij przez bramę (uprzednio jednak przenieś się do świata spektralnego). Za zakrętem korytarza powinieneś zobaczyć dwa kamienne bloki i otwór w ścianie po prawej stronie. Wyciągnij lewy blok i przeciągnij go do niższej części komnaty po prawej. Teraz wyciągnij prawy blok i umieść go tam, skąd wyciągnąłeś lewy, a następnie wróć do pomieszczenia z zegarem i przejdź do korytarza naprzeciwko. Udaj się przez bramę i złap blok, który zepchnąłeś do niższej części pomieszczenia, następnie umieść go w otworze w ścianie, na której widnieje litera Z. Teraz wróć do miejsca, gdzie umieszczono kamienne bloki. Wyciągnij kolejny kamień i wepchnij go do otworu w ścianie z literą O – tym samym otworzysz drzwi z literami OZ w niższej części pokoju. Teraz udaj się do nowo otwartych drzwi i przejdź przez nie. W następnym pomieszczeniu skręć w prawo, a następnie w lewo i idź aż do końca korytarza. Tam przenieś się do świata spektralnego i przeniknij przez bramę, a następnie zeskocz z klifu w prawo. Wskocz do wnęki po prawej stronie i skorzystaj z błękitnego oparu, by powrócić do świata materialnego. Teraz wskocz z powrotem na klif i dojdź do pomieszczenia z wielkimi drzwiami oraz dwoma kamiennymi blokami. Przesuń bloki na właściwe miejsca w ścianach, a następnie powciskaj je, używając pocisku energetycznego – tym samym otworzysz sobie kolejne drzwi.

Po wejściu do komnaty zauważysz cztery kolumny otaczające symbol „9". Korzystając z umiejętności przenoszenia ciężkich przedmiotów obróć białe strzałki na kolumnach w stronę symbolu, dzięki

czemu otworzą się drzwi z tym samym znakiem. Teraz wróć do pokoju z wielkimi metalowymi drzwiami i wejdź do środka. Po obejrzeniu animacji podejdź do kotła z ogniem i przekręć go, używając ostatnio zdobytej zdolności. Wejdź w nowo odsłonięty korytarz i podążaj nim aż do pomieszczenia z zegarem i dwoma przyciskami. Podejdź do przycisków i tak poprzesuwaj wskazówki, aby wskazywały godzinę szóstą – otworzy się kolejne przejście. Wskocz do niego i wyląduj na samym dole – zobaczysz promień światła padający na soczewkę. Po obydwu stronach są jeszcze dwie soczewki o różnych kolorach – na początek podejdź do tej niebieskiej i obróć ją w ten sposób, aby kolor niebieski był odwrócony do środka planszy i do ściany. To samo zrób z czerwoną – kolor czerwony ustaw na zewnątrz, a zielony po bokach. Dalej podejdź soczewek, na które pada światło, i przekręć je tak, aby przechodzący przez nie promień stał się fioletowy (pierwsza niebieska, druga czerwona) – światło wypali dziurę. Teraz podbiegnij do głównego urządzenia, obróć je na pojedynczą soczewkę po lewej stronie i poczekaj aż wypali się kolejny otwór. Następnie przesuń źródło światła na kolejną soczewkę, co spowoduje otwarcie wrót. Przejdź przez nie i podążaj korytarzem aż do podwójnych drzwi. Gdy wrota się otworzą, czeka Cię rozwiązywanie kolejnej zagadki. Jak zauważysz, na symbole jednej ze ścian są narysowane trzy umieszczone w kolorowych kręgach. Pod szklaną podłogą znajduje się zegar, powinieneś też dostrzec trzy wskazówki o takich samych kolorach, co malunki na ścianie. Twoim zadaniem jest tak ustawić wskazówki w podłodze, by każdy kolor wskazywał odpowiedni symbol. Po ich prawidłowym ustawieniu kolejne drzwi staną otworem. Po przejściu przez nie idź przed siebie, mijając kolejne pomieszczenia, powinieneś dotrzeć do komnaty, w której znajdują się dwa ogromne koła zębate. Są tam także trzy kamienne bloki – musisz wyciągnąć tę blokadę. Gdy zębatki ruszą, nastąpi uruchomienie mechanizmu i pojawi się podest. Wskocz nań i przenieś się do świata spektralnego, a następnie przeskocz na półkę znajdującą się przed Tobą. Wróć do świata materialnego i podejdź do krawędzi po prawej. Jak tylko wahadło zbliży się, wskocz na nie i gdy osiągnie najwyższy punkt, wskocz do otworu w ścianie, na samej górze pomieszczenia. Spadnij i udaj się korytarzem aż do pierwszej wnęki. Za siatką zobaczysz kolejny kamienny blok – postąp z nim tak, jak z poprzednimi (użyj pocisku energetycznego). Teraz zejdź na dół i zepchnij kolejną skrzynię. W końcu dostaniesz się na sam dół, do czterech kamiennych bloków.

Gdy tylko kamera zmieni ustawienie, przyjrzyj się wzorowi na podłodze, ponieważ taki sam musisz ułożyć z kamiennych bloków. Pamiętaj, że położenie bloków musi pokrywać się z wizerunkiem na podłodze. Jak tylko skończysz ustawianie kamieni, otworzą się drzwi w ścianie obok. Po ich przekroczeniu wskocz do otworu w podłodze – podążając korytarzem trafisz do ogromnych drzwi po prawej stronie oraz trzech podobnych do siebie pomieszczeń. W każdym z nich znajduje się pseudoprzycisk, a pośrodku platforma wisząca nad głową bohatera. Wróć do wielkich drzwi i przypatrz się malunkowi na ścianie. Musisz zapamiętać połączenia znaczków – teraz, korzystając z ostatnio zdobytej zdolności, poprzestawiaj w odpowiedni sposób pseudoprzyciski w trzech pomieszczeniach. Gdy w wyniku tych manipulacji dana platforma się opuści, wskocz na nią i poczekaj aż uniesie się do samej góry, a wtedy wyskocz i przestaw wajchę. Jeśli zrobisz to we wszystkich trzech pomieszczeniach, otworzą się kolejne drzwi. Przejdź przez nie i podążaj korytarzem, oglądając po drodze kolejne animacje. Po pewnym czasie trafisz do rozwidlenia, prawa odnoga prowadzi do ostatnich wrót, natomiast ta naprzeciw – do pomieszczenia, gdzie czeka Kain. Najpierw trochę porozmawiacie, a potem rozpocznie się ostateczna walka.

KAIN – PODEJŚCIE DRUGIE

Walka jest trudna, ale nie przejmuj się: wystarczy opanować skakanie po poszczególnych poziomach pomieszczenia i wykazać się odrobiną refleksu. Aby wygrać, musisz wyprowadzić trzy udane cięcia mieczem. Najpierw powinieneś zranić przeciwnika na pierwszym poziomie – wtedy przeniesie się na drugi. Gdy i tam go trafisz, przeniesie się na trzeci... i dopiero teraz zaczyna się zabawa. Problem polega na tym, że Kain pojawia się i znika, dlatego trudno go trafić. Ustaw się na samym środku planszy i obserwuj, gdzie się przenosi po każdym strzale. Po kilku seriach powinieneś już poznać schemat – teraz musisz tylko zaczekać na odpowiedni moment i zaraz po strzale skoczyć w odpowiednie miejsce (specjalnym skokiem), a potem ciąć Kaina, zanim ten zdąży strzelić.

Gratuluję, to już koniec... jednak czy aby na pewno?

Konsolite

Eidos
www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 9/10

ATLANTIS 2 PL

cz.3

Witam ponownie. Oto trzecia i (nareszcie) ostatnia część poradnika, zwanego „Imadłem". Tu nasze drogi już się rozchodzą, a moja misja kończy. Jak zapewne pamiętacie, nasza wspólna przygoda została ostatnio przerwana w średniowiecznej Irlandii, kiedy to drogę do studni zablokował nam wyjątkowo nieprzyjemny wąż elektryczny. A to kawał drania!

IRLANDIA CZ. 2

Wracaj do kaplicy i wkrocz do świata książki. Porozmawiaj tam z Dianem Cechtem, a dowiesz się, że stojąca nieopodal rzeźbiarza statua jest w rzeczywistości jego zaczarowaną córką. Opuść świat słowa pisanego i pędź do groty, aby zamienić słów kilka z głową. Pójdź teraz do starego mnicha, który ofiaruje Ci krzyż świętej Brygidy (dzięki, zawsze o takim marzyłem!). Artefakt umieść na arrasie w kaplicy, w miejscu, gdzie spoglądają wszystkie postacie. Pojawi się bogini – poproś ją o zdjęcie klątwy z Airmid. Zgodzi się, za co wszyscy powinniśmy być jej wdzięczni. Wejdź do książki i pogadaj z odczarowaną dziewicą. Dostaniesz od niej łososia, którym załatwisz węża. Wyjdź z książki, za pomocą ołówka narysuj rybę na iluminacji, po czym wróć do świata liter.

Zabierz łososia i galopem pognaj na wyspę poety. Załatw węża za pomocą ryby i zabierz szklaną wieżę. Ze zdobyczą pod pachą wracaj (uff!) do książki i przygotuj się na ponownie doń wkroczenie. Przed tym jednak kliknij na postaci króla, aby jego ręku (na ilustracji) pojawił się miecz. W świecie książki podejdź do Diana i ułóż wieżę u jego stóp. Rozbij ją mieczem i zabierz dłoń króla. Teraz przekaż rękę i miecz królowi. Obejrzyj niezgorszy filmik i opuść kaplicę.

CZTERY RAZY KOSMOS

Gdy będziesz gotów do podróży do Shambali, będziesz musiał wybrać się wpierw w cztery kosmiczne wojaże. A dokonasz tego używając kuli, którą na początku gry ofiaruje Ci Szaman. Oto, jak tego dokonać.

1) **Irlandia:** Udaj się na wyspę poety i użyj kryształowej kuli na drzewie nieopodal muru i studni. Pamiętaj, żeby rysy na kuli korespondowały z linią horyzontu (kursor zmieni wówczas swą barwę).

2) **Chiny:** Stań przed złotą bramą (obrazek z lisem i myśliwym), po czym odwróć się w lewo. Użyj kuli tak, aby rysy na niej korespondowały z linią horyzontu (kursor zmieni wówczas swą barwę).

3) **Jukatan:** Stań u stóp Świątyni Króla i użyj kuli tak, aby rysy kuli korespondowały z prawą stroną frontonu drugiej świątyni (kursor zmieni wówczas swą barwę).

4) **Tybet:** Wejdź na mostek statku, odwróć się i użyj kuli tak, aby jej rysy korespondowały z linią horyzontu (kursor zmieni wówczas swą barwę).

SHAMBALA

Gdy będziesz miał już za sobą wszystkie trzy przygody i kosmiczne podróże, Twoja kula zmieni się wreszcie w kryształ. Wróć teraz na statek i zbliż się do koła Mandali. Umieść kamienie na gwiezdnej mapie (zapamiętaj kolejność!) i kliknij na środkowym krysztale. Znajdziesz się w zupełnie nowej, bardzo abstrakcyjnej lokacji. Klikaj teraz na symbolach w tej samej kolejności, w jakiej umieściłeś na Mandali kolejne kamienie. Jeśli wszystko zrobisz jak należy, przeniesie Cię do ogrodów Rhei.

Tu porozmawiaj z królową, po czym ruszaj w kolejną podróż. Znów jesteś na Jukatanie, w okrągłym labiryncie. Musisz pozbierać wszystkie przedmioty w zestawach, a także zająć się gwiazdą (kojarzysz? podobna jest przed wejściem do domu nieśmiertelnego). Idź do przodu, aż dotrzesz do książki, którą pamiętasz zapewne z Irlandii. Użyj gwiazdy na świetliku w kaplicy po prawej stronie księgi i kliknij. Przeniesie Cię na pierwszą Atlantydę, głęboko, na same dno oceanu.

To już końcówka, więc możesz wreszcie wyjąć szampana z lodówki. Niech trochę się ogrzeje. Póki co jednak podejdź do ogromnej ośmiornicy i załatw ją za pomocą kryształu. Taktyka tego pojedynku swą złożonością jest zbliżona do konstrukcji cepa. Musisz po prostu niszczyć kolejne macki, które ośmiornica wznosi do uderzenia. Gdy już nic nie będzie stało Ci na drodze, znajdź opuszczony statek i umieść kryształ w odpowiednim miejscu. Ruszasz w kolejną podróż. Wreszcie tę ostatnią...

Signore Mamutto

Cryo
www.cryo.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Nie ma rzeczy idealnych. Choćby inżynierowie przez lata pracowali nad doprowadzeniem jakiegoś rozwiązania do perfekcji, to i tak znajdzie się ktoś, kto zakwestionuje tę technologię. Zasada ta dotyczy także tradycyjnych zestawów głośnikowych

Samsung

Super Slim Speakers

Technologia produkcji głośników oparta na wykorzystaniu membrany stożkowej rozwijana jest od dziesiątków lat, lecz mimo to posiadają one pewne ograniczenia, związane z samą zasadą budowy. Jak powszechnie wiadomo, w zależności od przenoszonej częstotliwości należy używać membran o różnej średnicy – tym mniejszych, im mniejsza jest długość fali (a większa częstotliwość). Konieczne jest więc umieszczanie w jednej obudowie kilku oddzielnych głośników, bo tylko w ten sposób można pokryć pełne pasmo przenoszenia. Innym problemem jest kierunek rozchodzenia się dźwięku – w przypadku głośników stożkowych najlepiej „siedzieć" na osi membrany. Zapewne dla zdecydowanej większości użytkowników jakiegokolwiek sprzętu audio subtelne różnice dotyczące jakości odtwarzanego dźwięku nie mają najmniejszego znaczenia. A jednak zawsze znajdzie się kilka procent zapaleńców, poświęcających swe życie na znajdowanie coraz to lepszych rozwiązań. W ten sposób powstały płaskie panele emitujące dźwięk. Stosowane są w nich membrany płaskie (zamiast stożkowych), pobudzane niezależnie na całej powierzchni. Ich drgania są dość chaotyczne (w stożkowych powierzchnia drga synchronicznie), jednakże w rezultacie otrzymujemy pożądany dźwięk. Dzięki temu sposobowi emisji osiąga się kilka korzystnych efektów. Przede wszystkim, oczywiście, głośniki są płaskie, a dzięki temu, że mają zaledwie kilkanaście milimetrów głębokości, można umieścić je dosłownie wszędzie. Panele, niezależnie od średnicy, emitują pełne spektrum dźwięku (no, może nie jest to do końca prawda, bo jeśli nie są odpowiednio duże, to jakość odtwarzanych basów pozostawia nieco do życzenia) i umożliwiają precyzyjne umiejscowienie źródła dźwięku w przypadku systemów stereo lub surround. Odtwarzana przez nie muzyka jest także mniej zniekształcona.

Jednym słowem, to ósmy cud świata. Wszystkich zainteresowanych odsyłam na stronę www.nxtsound.com – tam znajdziecie całą masę szczegółów technicznych. Zajmijmy się jednak zastosowaniem tej audiofilskiej technologii (korzystają z niej takie firmy, jak BANG & OLUFSEN, JAMO czy też, trochę z innej bajki, ROLLS ROYCE) w jak najbardziej amatorskich systemach przeznaczonych do współpracy z komputerem.

Do testów otrzymaliśmy zestaw SAMSUNG SUPER SLIM SPEAKERS MUSE FS–2822. Subwoofer (wyposażony w kewlarowy stożek zamocowany na gumowanym obramowaniu) przenosi dźwięk w paśmie od 50 do 280 Hz, a jego moc znamionowa wynosi 21 W. Głośniki satelitarne, zbudowane przy wykorzystaniu paneli emisyjnych wykonanych w technologii firmy NXT, przenoszą dźwięk w paśmie od 100 Hz do 20 KHz, a ich moc wynosi 5 W każdy. Odczucia towarzyszące użytkowaniu tego zestawu są dwojakie. Przede wszystkim duże wrażenie robi, rzecz jasna, wygląd głośników; są wyjątkowo cienkie i dopracowane pod względem wzorniczym. Do tego można powiesić je na ścianie, co stanowi już prawdziwy bajer. Nieco gorzej spisują się natomiast po podłączeniu do źródła dźwięku. Przede wszystkim natychmiast staje się oczywiste, iż niezbędne jest używanie woofera. Nie piszę nawet „subwoofera", ponieważ zakres przenoszonych przez niego częstotliwości jest dość duży. Bez tego głośnika dźwięk wydobywający się z satelitów jest tak płaski, jak one same. Lecz cóż, w końcu po to właśnie dodawany jest głośnik niskotonowy, by zlikwidować takie niedogodności.

Druga wada wydaje się być poważniejsza – głośniki wyposażone są w zbyt słaby wzmacniacz. Przyzwoite natężenie dźwięku osiągane jest w zasadzie dopiero po podkręceniu potencjometru do oporu. Nie wiem, czy jest to spowodowane rozwiązaniami technicznymi samego panelu, czy też właśnie niedoróbką wzmacniacza, ale w tej chwili wybrałbym raczej tradycyjny zestaw głośnikowy. Owszem, model SUPER SLIM wygląda zabójczo, jednak pod względem technicznym jest jeszcze niewystarczająco dopracowany.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena: 420 zł plus VAT

Jaki jest najbardziej tajemniczy składnik komputera? Nie wiem jak dla Was, ale dla mnie to zawsze były płyty główne. Co prawda czas ustawiania dziesiątków zworek mamy już za sobą, ale czy dzięki temu lepiej orientujemy się w ich budowie?

Solidna płyta główna to podstawa. Należy traktować ją jak fundament, na którym zbudujemy resztę komputera. Przy zakupie najlepiej wybierać produkty dobrych producentów, takich jak A–OPEN, ASUS czy też MICROSTAR. Nie od dziś wiadomo bowiem, że nawet najlepsza karta graficzna, dźwiękowa czy też dysk twardy umieszczone w niewłaściwej płycie mogą pozostawiać wiele do życzenia. Zostawmy jednak te filozoficzne rozważania i postarajmy się oswoić ze swoją płytą. Wszystkich hardware'owych speców proszę w tym momencie o wyłączenie uwagi i obejrzenie rysunków – poniższy tekst przeznaczony jest głównie dla osób, które nie mają większego doświadczenia z wnętrzem komputera. Wracając do tematu – oto, co znajdziemy na większości płyt głównych.

Złącza

ISA

(Industry Standard Architecture) – jedno z pierwszych ustandaryzowanych złącz zastosowanych w płytach głównych. Są to długie, czarne gniazda, zlokalizowane w pobliżu dolnej krawędzi płyty. Spotykane są, co prawda w szczątkowej formie, jeszcze i dziś. A kiedyś przecież bazowało na nich wszystko – karty graficzne, dźwiękowe, modemy, karty sieciowe itd. Złącze to pozwala podłączyć karty 8– lub 16–bitowe, pracujące z częstotliwością do 8 Hz. W dzisiejszych czasach są to wartości wręcz śmieszne. Producenci biorą jednak pod uwagę sporą ilość sprzętu powstałego w tym standardzie (i często nadal zalegającego w naszych domach) i płyty główne cały czas są wyposażane przynajmniej w jedno złącze ISA (choć coraz więcej jest płyt bez niego).

PCI

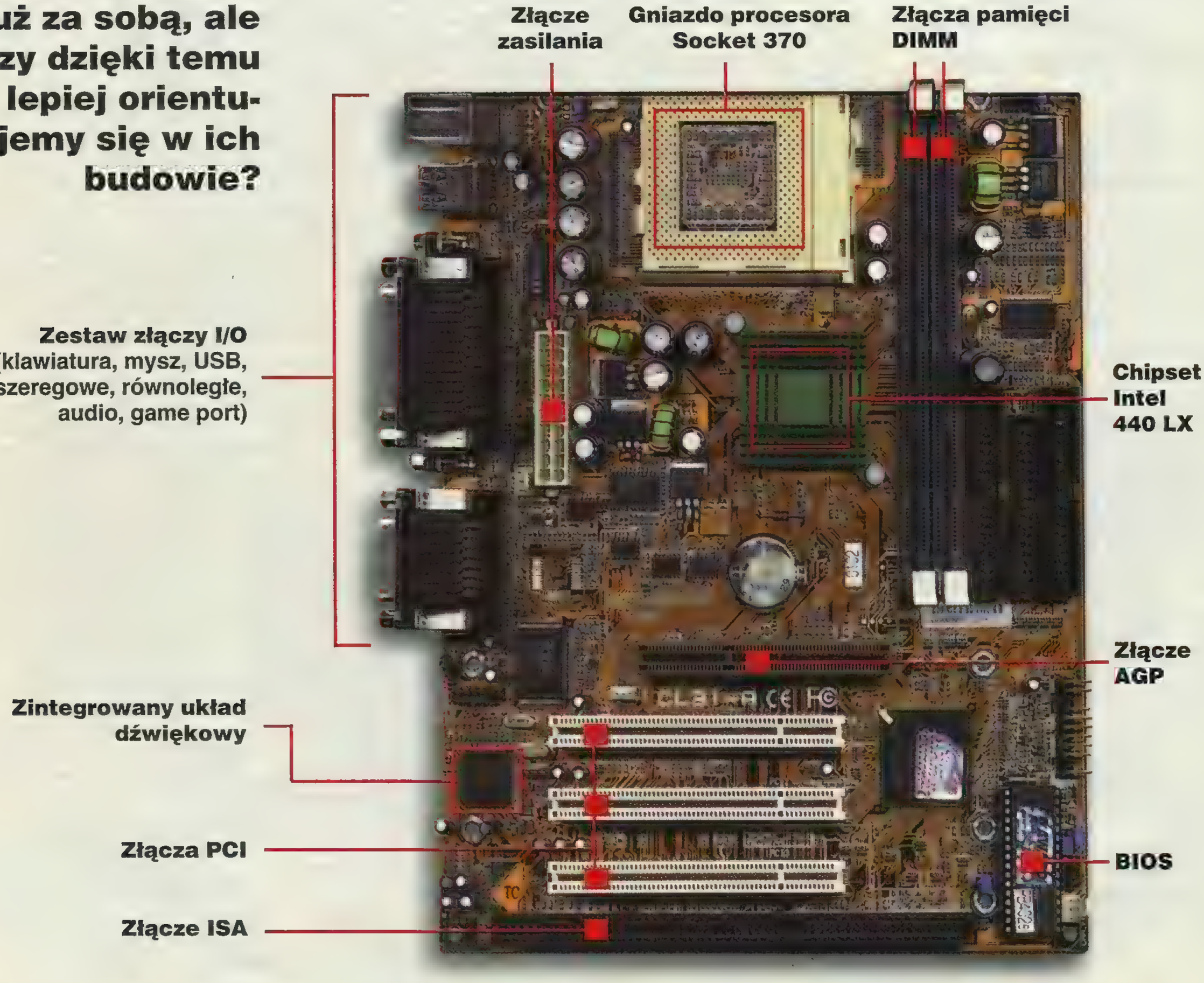
(Peripheral Component Interface) – krótkie, białe sloty, umieszczone pomiędzy portami ISA i AGP. Przeznaczone do współpracy z urządzeniami 32–bitowymi, ich częstotliwość robocza to 33 MHz (według nowych specyfikacji – 66). Jeszcze półtora roku temu wszystko pasowało do tego złącza. I tak jest nadal, jedynie karty graficzne przeniosły się na gniazdo AGP. Często, ze względu na oszczędność miejsca, jedno z gniazd PCI montowane jest tuż przy slocie ISA – karty są instalowane w nich z tego samego otworu w obudowie, zainstalować można więc urządzenie tylko w jednym w dwu standardów.

AGP

(Advanced Graphics Port) – ciemnobrązowe złącze. W miarę rozwoju kart graficznych niezbędne stało się opracowanie nowego, wyspecjalizowanego standardu złącza przystosowanego do przesyłania dużej ilości danych. Tak właśnie powstało AGP. Umożliwia ono np. na bezpośrednie używanie przez kartę tekstur zapisanych w pamięci operacyjnej komputera (tzw. teksturowanie AGP). Złącze to występuje w kilku, różniących się szybkością przesyłu danych, wersjach. Oznacza się je kolejno jako: AGP x1, x2 i x4. Chociaż karty graficzne od dawna deklarowano jako „zgodne z AGP x4" (to te, których

Co w

złącze jest podzielone na cztery części), to dopiero od niedawna dostępne są chipsety obsługujące tę opcję. Zresztą z kartami też sprawa nie jest



jasna – MATROX w zeszłym roku oświadczył, iż model G400 teoretycznie owszem, może działać z AGP x4, ale jest to tylko teoria, ponieważ w czasie projektowania karty brak było jeszcze odpowiednich płyt głównych i nie wiadomo, jak taki zestaw zachowa się w praktyce.

USB

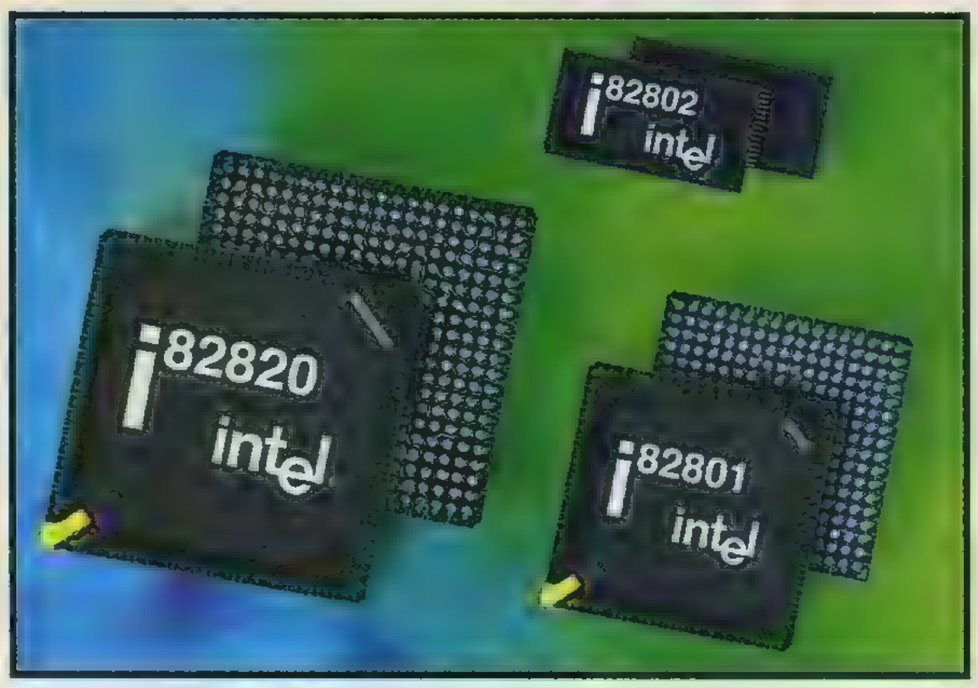
(Universal Serial Bus) – zasadniczą wadą stosowanego wcześniej złącza szeregowego była niska przepustowość, w zasadzie było ono wykorzystywane jedynie do podłączania zewnętrznych modemów. Współpraca z innymi urządzeniami (np. aparatami cyfrowymi) była wyjątkowo męcząca. Rozwiązaniem tego problemu jest właśnie port USB. Poza wysoką szybkością transmisji (kilka MB/s) ma on także i inne zalety. Przede wszystkim możliwe jest pełne wykorzystanie technologii plug&play – po podłączeniu go (przy włączonym zasilaniu – wcześniej mocno to odradzano) komputer sam dokonuje detekcji, prosi o sterowniki i instaluje je. W tej chwili trudno znaleźć rodzaj urządzenia, które nie byłoby produkowane w wersji USB (no, może poza monitorami): mamy skanery, drukarki, modemy, dyski twarde, kamery internetowe, głośniki, joysticki itd., itp. Niektórzy uważają, iż w przyszłości kolejna generacja USB zastąpi, uważane zawsze za „profesjonalne", złącze SCSI. Jedynym problemem z tym związanym jest ilość złączy – na płytach głównych znajdziemy tylko dwa, natomiast na urządzeniach brak jest przelotek (w odróżnieniu od SCSI). Jeśli więc posiadasz więcej sprzętu w tym standardzie, niezbędne jest dokupienie odpowiedniego rozdzielacza (USB Hub).

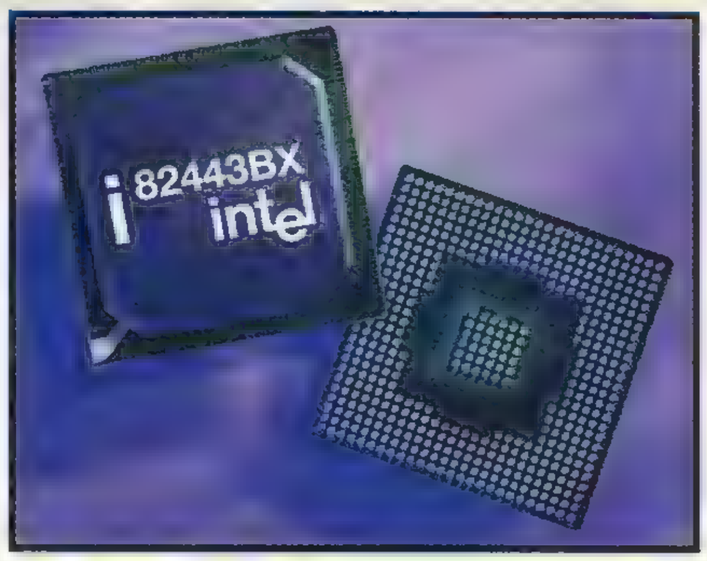
IDE

– złącza do podłączania twardych dysków, czytników/nagrywarek CD oraz DVD. Do każdego z nich można podłączyć po dwa urządzenia. Warto zwrócić uwagę, aby nie łączyć na jednej taśmie sprzętów znacząco różniących się szybkością przesyłu danych (np. szybkiego HDD i wolnego CD–ROM–u), bo może to spowodować znaczący spadek przesyłu z podzespołu szybszego. Szyna IDE oznaczana jest dodatkowo jako ATA/33 lub ATA/66. Nie wdając się w szczegóły chodzi o to, iż pierwsza z nich może przesłać ok. 33 MB/s, druga natomiast – ok. 66MB/s. Wkrótce pojawić ma się kolejna generacja – ATA/100.

Inne

– pod tym określeniem kryją się wszelkie inne dostępne złącza. Przede wszystkim są one zgromadzone na tylnej krawędzi płyty. Znajdziemy tu między innymi gniazdo myszy i klawiatury (okrągłe, małe PS/2 lub duże DIM). Inne już nie są obligatoryjne. Płyty ATX mają tam porty szeregowe oraz równoległe. Jeśli na płycie znajdują się zintegrowane układy muzyczne lub graficzne, znajdziemy tu także port VGA, gier oraz wejścia/wyjścia audio. Poza tym, na samej płycie, producent może umieścić kilka dodatkowych złączy. Ponownie – jeśli posiadamy zintegrowany układ audio/wideo, znajdą się tam np. złącza do podłączania wyjścia audio czytnika CD. Zamiast gniazda AGP może się tam znaleźć slot AMR, służący np. do podłączania modemu.

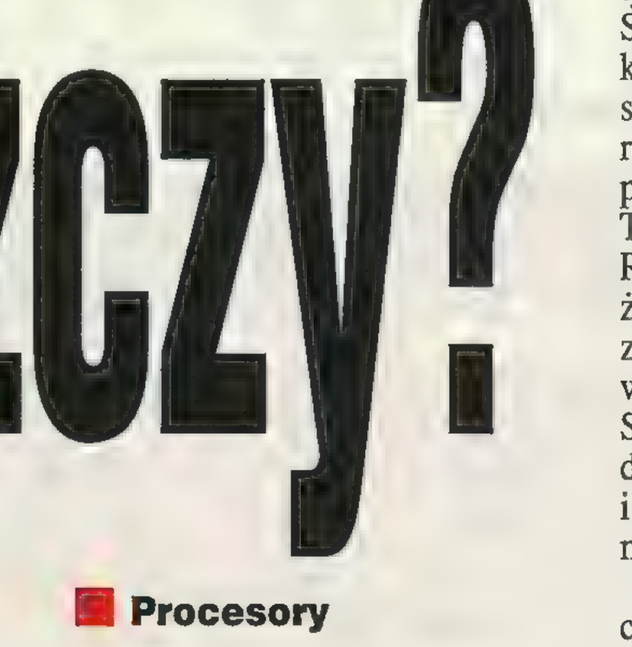




ołytach piszczy?

Procesory

Dzisiaj może nie tyle o procesorach, co o gniazdach, w których się je umieszcza. Odpuśćmy sobie prehistorię i zacznijmy od modelu Intel Pentium. Mocowało się go „na płasko" w złączu o nazwie SLOT 7. Po zaprzestaniu jego produkcji przez INTEL–a niszę rynkową wykorzystały konkurencyjne firmy. Jak grzyby po deszczu pojawiały się nowe modele procesorów AMD czy też CYRIX, często sprawujących się lepiej niż PENTIUM II. Samo gniazdo nosiło już wtedy nazwę SUPER SLOT 7 (dodano m.in. współpracę z AGP, USB czy też systemowy zegar o częstotliwości 100 MHz). W tej chwili jednak odchodzi ono już do lamusa. Natomiast INTEL, wraz z wprowadzeniem na rynek PII, rozpoczął promocję nowego gniazda – SLOT 1. Jego dziwny kształt (procesor jest montowany w kartridżu wciskanym w gniazdo tylko jedną krawędzią, jest to tzw. SEC – Single Edge Cartridge) wynikał z konieczności umieszczenia blisko procesora układów pamięci podręcznej drugiego poziomu. W takiej postaci sprzedawane są układy PENTIUM II, PENTIUM III oraz CELERON. Równolegle powstawały także układy PENTIUM PRO, również ze zintegrowaną pamięcią – montowano je jednak na „płasko" w złączu SOCKET 8. Okazało się to jednak dość kosztownym rozwiązaniem i odeszło ono do historii razem z samym PENTIUM PRO.



Kolejne z obecnych na rynku złączy to SOCKET 370 (zwany także PGA370). Powstał on w momencie, gdy spadły koszty produkcji gęsto upakowanych układów i udało się zmieścić w ceramicznej, montowanej płasko obudowie procesor wraz z pamięcią podręczną drugiego poziomu. W gnieździe tym można zamontować produkty CELERON–a, dostępne mają być także (a być może w chwili, gdy czytacie te słowa, JUŻ SĄ NA RYNKU) UKŁADY PENTIUM III.

Ostatnie ze złączy przeznaczonych dla procków to SLOT A. Służy on tylko i wyłącznie do instalacji układów ATHLON (czyli K–7). I tyle. Mam nadzieję, że od nadmiaru nie rozbolała Was głowa :)

Chipset

Przez słowo „chipset" rozumiemy układ kontrolujący (razem z BIOSEM – ale to już temat na oddzielny artykuł) współpracę wszystkich pozostałych elementów znajdujących się na płycie. Poszczególnych wersji układów używamy w zależności od tego, jaki procesor znajduje się w komputerze, w jakim gnieździe jest osadzony, czy na płycie jest złącze AGP itd. Przez wiele lat dominującym na rynku producentem chipsetów był INTEL, w tej chwili nieco się to zróżnicowało – coraz większy kawałek tortu odbierają mu takie firmy jak VIA czy też AMD, produkująca własne układy przeznaczone dla płyt pod procesory ATHLON. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w tabelach, tutaj ograniczę się więc tylko do kilku uwag ogólnych.

Przy każdym układzie znajduje się informacja dotycząca maksymalnej częstotliwości taktowania zegara. Jednakże wiadomo przecież, że procesory pracują z o wiele wyższymi częstotliwościami. Jest to możliwe dzięki używaniu tzw. mnożników, które podwyższają podstawowe częstotliwości.

I tak, jeśli ustawimy na płycie np. 100 MHz a procek ma szaleć na 500 MHz, niezbędny jest mnożnik x5. Tu zwrócić należy uwagę na maksymalną możliwą do osiągnięcia częstotliwość taktowania pamięci. Na rynku dostępne są w tej chwili układy 100 lub 133 MHz – należy jednak uważać, jakiego modelu używamy. Oczywiście, najwyższą możliwą wydajność oferują te szybsze (o ile oczywiście sama płyta główna je wspiera). Nieco zwodnicze jest więc w tej sytuacji taktowanie 200 MHz, dostępne na płytach przeznaczonych pod procesory ATHLON – owszem, z taką częstotliwością może pracować większość płyt, jest ona podstawą dla procesora, jednak pamięć wyciągnie co najwyżej 133 MHz.

W tabelach danych technicznych chipsetów znaleźć można dwa tajemnicze określenia: NORTHBRIDGE oraz SOUTHBRIDGE. Czym są owe tajemnicze „mosty"? Tradycyjnie nazywa się tak dwa układy składające się na dany chipset. W przypadku np. VIA APOLLO PRO133A jest to, odpowiednio, VT82C694X oraz VT82C596B, a dla INTEL–a 810 – 82810 i 82801AA. Pierwszy z nich odpowiada za kontrolę szyny danych procesora, pamięci, szyny AGP oraz PCI. Drugi natomiast ma w swej pieczy szynę ISA i zintegrowane kontrolery IDE, klawiatury, myszy oraz USB.

Kolejne zagadnienie to układy zintegrowane z kartą graficzną czy też dźwiękową. O tyle, o ile ta ostatnia raczej nie przeszkadza (no, chyba że ktoś zapragnie dźwięku przestrzennego), o tyle grafiki na płycie raczej bym nie polecał. Są to rozwiązania dobre, ale raczej do użytku biurowego – układy takie jak INTEL 810 czy też TRIDENT BLADE3D (używany przez VIA w modelach MVP4 i PM601) są mało wydajne i, jak na potrzeby graczy, całkowicie niewystarczające. Można się ewentualnie zastanowić nad takimi rozwiązaniami, jak opisywany przez nas w NSS 73 (11/99) MICROSTAR MS–6168 – płyta główna z 3DFX VELOCITY 100. Jednakże i to jest raczej dość marne rozwiązanie – karty graficzne szybko się dezaktualizują, a bez złącza AGP nawet nie ma co myśleć o nowym modelu.

I to by było na tyle. Mam nadzieję, że chociaż trochę rozjaśniłem mroki panujące na półkach sklepowych z płytami głównymi. Jeśli macie jakieś uwagi, ewentualnie propozycje kolejnych artykułów z tej nieoficjalnej serii „Co siedzi w pececie" – piszcie. Co prawda już poruszyliśmy tematykę tworzenia obrazu i dźwięku 3D oraz płyt głównych, jednakże jest to tylko wierzchołek góry lodowej.

Pooh

TABELA 1: Chipsety INTEL

Przeznaczenie:	Server		Workstation		Desktop				Niski koszt			
	Intel 840	Intel 450NX PCIset	Intel 840	Intel 440GX	Intel 440BX	Intel 440ZX	Intel 820	Intel 810E	Intel 810	Intel 440 ZX66	Intel 440LX	Intel 440EX
PROCESOR												
Dla jakiego procesora jest przeznaczony	P III Xeon i P III	P III Xeon i P II Xeon	P III Xeon i P III	P III Xeon i P II Xeon	P III i P II	P III i P II	P III i P II	P III, P II oraz Celeron	P III, P II oraz Celeron	Celeron	Celeron	
Częstotliwość zegara	133 MHz	100 MHz	133 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	133 MHz	133 MHz	100 MHz	66 MHz	66 MHz	66 MHz
Wsparcie dla dwu procesorów	Tak	Tak, maks. dla 4	Tak	Tak	Tak	Nie	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak	Nie
PAMIĘĆ												
Maks. pamięci	8 GB	8 GB	8 GB	2 GB	1 GB	256 MB	1 GB	512 MB	512 MB	256 MB 512 MB	1 GB EDO	256 MB
Kości pamięci	PC100 (SDRAM), PC800, PC600 (RDRAM)	EDO/ SDRAM	PC100 (SDRAM), PC800, PC600 (RDRAM)	SDRAM	SDRAM	SDRAM	RDRAM & SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	SDRAM	EDO/SDRAM	
INTERFEJS PCI												
Wsparcie dla PCI	PCI 2.2	PCI 2.1	PCI 2.2	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.2	PCI 2.2	PCI 2.2	PCI 2.1	PCI 2.1	
INTERFEJS AGP												
Zintegr. ukł. graficzny	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Tak	Tak	Nie	Nie	
Zgodność z AGP	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	
AGP 1x	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Ukł. zintegr.	Ukł. zintegr.	Tak	Tak	
AGP 2x	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Ukł. zintegr.	Ukł. zintegr.	Tak	Tak	
AGP 4x	Tak	Nie	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie	
SOUTHBRIDGE												
Wsparcie dla USB	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak		
IDE ATA/66	ATA/33	ATA/66	ATA/33	ATA/33	ATA/33	ATA/66	ATA/66	ATA/66	ATA/33	ATA/33		

TABELA 2: Chipsety VIA i AMD

Chipset	VIA Apollo Pro133A	VIA Apollo Pro 133	VIA Apollo PM 601	VIA Apollo MVP3	VIA Apollo MVP4	VIA Apollo KX 133	AMD 750
PROCESOR							
Dla jakiego procesora przeznaczony	P II/III, Celeron, Cyrix Joshua	P II/III, Celeron, Cyrix Joshua	P II/III, Celeron, Cyrix Joshua	P, AMD-K6, AMD-K6-2, AMD-K6-II, Cyrix MII	P, AMD-K6, AMD-K6-2, AMD-K6-II, Cyrix MII	Athlon	Athlon
Gniazdo	Slot 1 / Socket 370	Slot 1 / Socket 370	Slot 1 / Socket 370	Super Socket 7	Super Socket 7	Slot A	Slot A
Częstotliwość zegara	133 MHz	133 MHz	133 MHz	100 MHz	100 Mhz	200 MHz (pamięć maks. 133 MHz)	200 MHz (pamięć maks. 100 MHz)
Wsparcie dla dwu procesorów	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
PAMIĘĆ							
Maks. pamięci	1,5 GB	1,5 GB	1 GB	768 MB	768 MB	2 GB	768 MB
Kości pamięci	SDRAM, DRAM	SDRAM, DRAM	SDRAM, DRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM, DRAM	SDRAM, DRAM
INTERFEJS PCI							
Wsparcie dla PCI	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1
INTERFEJS AGP							
Zintegrowany układ graficzny	Nie	Nie	Tak	Nie	Tak	Nie	Nie
Zgodność z AGP	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
AGP 1x	Tak	Tak	Ukł. zintegr.	Tak	Ukł. zintegr.	Tak	Tak
AGP 2x	Tak	Tak	Ukł. zintegr.	Tak	Ukł. zintegr.	Tak	Tak
AGP 4x	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie	Tak	Nie
SOUTHBRIDGE							
Wsparcie dla USB	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
IDE	ATA/66	ATA/66	ATA/66	ATA/66	ATA/66	ATA/66	ATA/66

SAMSUNG, tak samo zresztą jak i inne koreańskie firmy, zwykle kojarzy się polskim użytkownikom z umiarkowaną jakością, a jego logo raczej nie wzbudza zaufania. No cóż, jeśli nawet kiedyś tak było, to obecnie sytuacja uległa diametralnej odmianie

Samsung AnyCam MPC-C10

SAMSUNG ANYCAM MPC–C10 to internetowa kamera, której zasadniczym elementem jest moduł światłoczuły CCD o przekątnej 1/4 cala, zbudowany z około 350 tysięcy elementów. Minimalne natężenie oświetlenia niezbędnego do pracy wynosi 6 luksów. Model ten, podłączany przez złącze USB, zamocowany jest na niewielkiej obrotowej podstawce; dodatkowo od spodu można przymocować do niej podkładkę samoprzylepną, która jeszcze solidniej przytwierdza całość do podłoża. Mam pewne zastrzeżenia co do kształtu podstawki – ogranicza on nieco ruchy w kierunku góra/dół, jeśli więc górna krawędź Twojego monitora znajduje się wysoko, to możesz mieć problemy z odpowiednim wykadrowaniem.

Jakość obrazu jest bardzo dobra – chyba mamy tu do czynienia z jedną z najlepszych kamer spośród testowanych do tej pory na naszych łamach! Nawet przy nie najlepszym sztucznym oświetleniu otrzymujemy przyzwoity, niezbyt ziarnisty obraz, na dodatek doskonale spisuje się automatyczny balans bieli – kamera oddaje naturalne kolory otoczenia. A wbrew pozorom nie jest to takie oczywiste, bo w wielu przypadkach trzeba się naprawdę nieźle namęczyć, aby obraz przypominał rzeczywiste kształty, a nie przebarwione na niebiesko czy czerwono „coś". Ilość klatek na sekundę jest satysfakcjonująca, ale tylko od rozdzielczości 320x240 w dół, bo przy 640x480 otrzymujemy tradycyjny pokaz slajdów. To jednak jest cecha wszystkich testowanych kamer i nic nie wskazuje na to, aby w najbliższej przyszłości sytuacja ta miała ulec zmianie.

Do zestawu dorzucono standardowy już dziś pakiet programów: moduły do przechwytywania obrazu i sekwencji wideo, detekcji ruchu oraz program do obróbki grafiki. W sumie całość tworzy naprawdę niezły zestaw – to dobra jakość za niewygórowaną cenę.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena: 418 zł plus VAT

Po co kupować oddzielnie pad i joystick, skoro można mieć te dwa kontrolery połączone w jednym urządzeniu? Na pierwszy rzut oka wygląda na to, że rozwiązanie typu „dwa w jednym" może być rzeczywiście niegłupie.

Saitek SP550

SAITEK SP550 to dość niespotykane połączenie pada i joysticka. Pierwsze z tych urządzeń można zainstalować w podstawie joya – przełącznik krzyżowy działa wtedy jak grzybek, a cztery przyciski „fire" uzupełniają dwa podstawowe guziki umieszczone na drążku. Poza tym pad może być używany oddzielnie – można wtedy dodatkowo wykorzystać dwa przyciski umieszczone na spodzie (przy połączeniu z podstawą dublują one te umieszczone na gałce). Dodatkowo joystick wyposażony jest w przepustnicę. Całość, niestety, zbudowana jest w niezbyt ergonomiczny sposób. Ten element pada, który działa jako grzybek, trudno uznać za wygodny w użyciu – nie jest najlepiej umiejscowiony i ześlizgują się z niego palce. W dodatku przepustnica działa dość ciężko, natomiast drążek zbyt lekko. Uciążliwy jest także sposób przełączania po zmianie trybu z pada na joystick: za każdym razem należy w panelu sterowania usunąć poprzednie ustawienie i wybrać nowe, ale na szczęście ponowna kalibracja nie jest konieczna. W sumie pad sprawuje się nieco lepiej niż joystick, jednakże całość działa co najwyżej „na tróję". Wydaje mi się, że po raz kolejny forma wzięła górę nad treścią. Owszem, model ten wygląda bardzo ciekawie, jest czym zaskoczyć kumpli, ale w działaniu... cóż, nie najlepiej. Szczerze mówiąc, na miejscu potencjalnego kupca poważnie bym się zastanowił, bo jednak tradycyjne rozwiązanie – oddzielny pad i joystick – chyba byłoby lepsze.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
PROABIT SP. Z O.O.
ul. Pańska 97, 00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 180 zł

Ceny nagrywarek CD–R spadają na łeb, na szyję. W chwili obecnej praktycznie nie można już kupić takiego modelu tego urządzenia, które nie obsługuje formatu CD–RW, do niedawna jeszcze będącego nowością

Philips CDRW-404

PHILIPS CDRW–404 to nagrywarka płyt CD–R oraz CD–RW. Może ona pracować z szybkością 4x podczas „wypalania" obu rodzajów nośników oraz 32x przy odczycie. Napęd podpinany jest przez złącze ATAPI. W gruncie rzeczy nie mam do niego żadnych zastrzeżeń – działał bez problemów, a jeśli zdarzały się problemy podczas nagrywania, to wina zawsze leżała po stronie komputera lub oprogramowania (np. innych programów działających w tle i zakłócających przepływ danych). Równie istotne co sam napęd jest dołączane do niego oprogramowanie. W tym przypadku jest to zestaw WRITE2CD, także produkcji PHILIPS–a, opracowany przez firmę CEQUADRAT. Szczerze mówiąc, odnośnie tego oprogramowania mam mieszane odczucia. Przede wszystkim, na pierwszy rzut oka wydaje się ono bardzo prymitywne, jednak oferuje większość opcji, z których korzystają mniej zaawansowani użytkownicy – nagrywanie plików audio, danych oraz kopiowanie plików. Co prawda podane jest to w nieco komiksowej oprawie, ale działa, a w dodatku, co ważne dla bardzo wielu użytkowników, obsługa programu jest bardzo prosta. Oczywiście, bardziej zaawansowani i tak skorzystają z profesjonalnych aplikacji, takich jak NERO czy też EASY CD – oferują one chociażby możliwość tworzenia bootowalnych CD–ROM–ów czy też dowolne mieszanie danych i ścieżek audio, czego we WRITE2CD próżno szukać. Drugi element to moduł PACKETCD – pozwala on na pakietowy zapis danych na płycie, czyli – po ludzku mówiąc, na korzystanie z niej jak z kolejnego twardego dysku i zapisywanie plików z poziomu eksploratora Windows. W sumie napęd sprawował się całkiem nieźle, jeśli więc ktoś szuka „wiarygodnej" nagrywarki, to może się zastanowić nad kupnem PHILIPS–a. Wbrew temu, co twierdzą niektórzy, nie tylko produkty YAMAHY oferują wysoką jakość, choć przyznam, że to właśnie ta firma nadal jest liderem technologii CD–R i CD–RW.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15, 62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 1100 zł

Być może skanery nie należą do podstawowego wyposażenia gracza, podejrzewam jednak, że każdy przynajmniej raz w życiu musiał przetworzyć dokument, zdjęcie czy też rysunek na postać cyfrową. Wtedy takie urządzenie jest na wagę złota

Umax

Vesta 2200

UMAX VESTA 2200 to skaner pracujący z maksymalną rozdzielczością optyczną 600x1200 dpi (dzięki interpolacji wzrasta ona do 9600x9600) z głębią 32 bitów. Jest to jeden z najbardziej uniwersalnych modeli skanerów amatorskich dostępnych na rynku, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, jest on wyposażony zarówno w złącze USB, jak i SCSI, więc zarówno posiadacze starszych typów komputerów, jak i tych wyposażonych w nowsze płyty główne mogą bezproblemowo z niego korzystać. Po drugie, przy jego pomocy można zeskanować każdy rodzaj materiału. Co do tworzyw nieprzezroczystych, to jest to oczywiste, jednakże nie zawsze możliwe jest przetwarzanie slajdów. Model 2200 posiada wbudowaną przystawkę podświetlającą materiał – wystarczy podłączyć z tyłu urządzenia odpowiedni kabelek zasilający, wybrać z menu programu właściwy tryb pracy i gotowe. W tym momencie zostanie wyłączona lampa głowicy skanującej, a materiał będzie oświetlany „od góry". Do urządzenia dołączony jest przyzwoity pakiet oprogramowania. Poza modułem obsługującym skaner (Vesta Scan), umożliwiającym ustalenie parametrów pracy i wstępną obróbkę obrazu, znajdziemy tu także prosty program do retuszu (Adobe PhotoDeluxe), zarządzania bazą grafiki (Presto! Page Manager) oraz rozpoznawania pisma (Recognita i Caere OmniPage – niestety, bez polskich liter). W sumie jest to skaner godny polecenia. Co prawda jest nieco droższy od modeli podstawowych, jednakże jeśli ktoś potrzebuje uniwersalnego urządzenia do przetwarzania slajdów, to czemu nie?

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 950 zł

KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Wiosenne porządki

Siedzę sobie przed kompem i zastanawiam się, co też by takiego napisać w tym wstępniaku, aby nie zabrzmiało to sztucznie czy zbyt pompatycznie, albo nudnie lub po prostu głupio. Cholera, przecież to mój pierwszy wstępniak w NSS od czasu... Ile to już miesięcy, a nawet lat upłynęło? Blisko dwa lata, od kiedy czytaliście KGB–owe wstępniaki podpisane moją xywą. Tia, trochę wody w Wiśle upłynęło, trochę gierek już się ukazało i zdążyło zestarzeć... No i wróciłem. Po licznych przygodach, wzlotach i upadkach, ze sporym bagażem doświadczenia, które teraz właśnie okazało się niezwykle przydatne. Cieszę się niezmiernie, że znów będę dla Was pisał, że znów jestem w zespole redakcyjnym SS (znaczy się, teraz NSS) i znów wspólnie z Wami mogę redagować ten cudowny magazyn. No dobra, już się rozgrzałem i mogę przejść do intra.

Jest takie powiedzenie, które już kiedyś, przy pewnej okazji, zagościło na łamach naszego pisma, a mianowicie: „Ludzie przychodzą, ludzie odchodzą, a świat toczy się dalej". I po raz kolejny okazuje się to prawdą, zwłaszcza jeśli w miejsce słowa „świat" wstawić „NSS". Nie jest żadną tajemnicą, że stara ekipa zasiadająca za sterami NSS odeszła, mogliście się o tym dowiedzieć z poprzedniego wstępniaka albo z plotek rozsiewanych w Internecie. Pewnego razu jadę sobie metrem, czytam nowego „Edge'a", a tu słyszę nad uchem, jak jeden gość szepcze konspiracyjnym głosem do drugiego: „Stary, wiesz, że to już ostatni numer Sikreta? Cała redakcja odchodzi, to już koniec...". Heh, trochę mnie przymurowało. Bullshit! Rany boskie, skąd ludziom przychodzą do głowy takie pomysły?! Ja rozumiem, może wywoływać panikę wśród graczy fakt, że upadł „Gambler" (o tym już można mówić otwarcie), że kolejny growy miesięcznik jest zagrożony (o tym jeszcze nie). „Geez, teraz to chyba pozostanie nam czytać tylko tę rzadziutką papkę dla mas, po której każdy zdrowo myślący Polak dostaje biegunki"! Jednak nasz okręt niejedną burzę przetrzymał i kto jak kto, ale nasi Czytelnicy powinni już wiedzieć, że nie poddajemy się nigdy. Tym bardziej z powodu takich błahostek. Tak więc, wbrew czarnowidztwu nałogowych pesymistów i knowaniom podstępnych mutantów, wciągam banderę na maszt i daję sygnał: „Cała naprzód"! I płyniemy dalej...

Skoro już jakoś tak metaforycznie przedstawiłem nasz magazyn jako okręt (NSS Błyskawica), to posunę się dalej i powiem, że zdecydowanie nadszedł czas, by skorelować kurs. No cóż, trzeba naprawić wszystkie zaległe błędy nieważne czyje by nie trafić przypadkiem na jakąś złośliwą górę lodową i wypłynąć „na szeroki przestwór oceanu". Waląc prosto z mostu powiem, że NSS z numeru na numer będzie ewoluował, rozwijał się, abyście, Moi Drodzy, byli w pełni zadowoleni. Wiem, że nie będzie to łatwe, że będą nam rzucać kłody pod nogi, ale głęboko wierzę, że my, niczym nieśmiertelna wańka–wstańka, zawsze zwyciężymy. Bo nie robimy tego dla siebie, ale dla Was.

No dobra, my tu gadu gadu, a tu święta za pasem i życzenia wypadało by złożyć. Tak więc w imieniu całej brygady, z okazji Świąt Wielkanocnych życzę Wam wszystkim prawdziwego potopu w Lany Poniedziałek i wesołych, wybuchowych jajec, nie tylko na śniadanie! Amen:)

Hunter

PS. Zapraszam na następną stronę, do wstępniaka przeciekowego – truth is out there...

rys. Piotr Jóźwiak

W NUMERZE

BACKSTAGE ..... str. 104
DANGER ZONE ..... str. 110
MOJE BOJE ..... str. 108
PRENUMERATA ..... str. 122
PRZECIEKI, SUPERY ..... str. 102
TIPS & TRICKS ..... str. 128
X-FILES ..... str. 107

Wiosenne porządki 2

Wprawdzie pogoda ma jeszcze problem z podjęciem decyzji – czy już grzać, czy jeszcze padać (czym popadnie), ale jedno jest pewne – idzie wiosna. I ten wiosenny duch pojawił się również w redakcji. Posprzątaliśmy, odnaleźliśmy kilka zagubionych materiałów. Przegrupowaliśmy siły i ruszamy w kolejny bój. Oczywiście to, że trzymacie oto kolejny numer pisma w rękach, w oczywisty sposób zadaje kłam plotkom, że „już po nas". Ja wiem, że stoimy kością w gardle paru gościom, ale najwyraźniej jeszcze nie przyszła na nas pora, żeby zwijać żagle.

rys. Bartosz Ostrowski

Jak już zapewne większość z Was zauważyła, na przestrzeni ostatniego miesiąca redakcja przeszła „drobne" zmiany kadrowe. Nie doszukiwałbym się jednak w nich jakichś niesamowitych i sensacyjnych wątków. Trzeba mieć świadomość, że praca w takim piśmie jak NSS, które tworzone jest na najwyższych obrotach, jest bardzo eksploatująca i angażująca, i nie każdy to tempo wytrzymuje.

W pierwszej chwili, gdy otrzymałem kilka deklaracji osób chcących zrezygnować z dalszej współpracy (działo się to w dość krótkim przedziale czasu), sam nie bardzo wiedziałem, co i jak będzie dalej z pismem. Nie pozostało mi nic innego jak wyjść z cienia, zakasać rękawy i postawić redakcję na nogi. Już po kilku dniach było jasne, że karawana pojedzie dalej! Zaczęli pojawiać się w redakcji różni ciekawi ludzie, którzy zadeklarowali swoją pomoc (jeszcze przebijam się przez oferty), rzekłbym nawet, że ilość kandydatur przerosła moje najśmielsze oczekiwania. Tak więc pojawi się wkrótce na naszych łamach świeża krew. Trzon redakcji zbudowaliśmy na zawodowcach. Podobna sytuacja dotyczyła materiałów do numeru – jednego dnia nie mieliśmy w ręku nic, a po tygodniu było tego tyle, że żeby się jakoś pomieścić, przyszło zrezygnować nam z plakatu i mocno przyciąć wszelkie materiały okołogrowe.

A ja, no cóż... chciał nie chciał, zostałem Naczelnym. Niezbadane są wyroki boskie i po tylu latach pracy w tej firmie stanąłem na czele pisma. Jakie ono będzie? Na pewno będzie kontynuowało dotychczasową linię i tradycję pisania solidnych recenzji. Na pewno dalej będziemy stawać na głowie, by dostarczać Wam jak najświeższych informacji (patrz np.: MDK 2, ALONE IN THE DARK 4, INVICTUS), dalej będziemy przygotowywać poradniki dla graczy (W Imadle), będziemy pisać o strategiach, RPG–ach, symulatorach i Internecie. Postaram się uspokoić nieco nadmiernie rozwijającą się nam ostatnio tendencję do tworzenia przy każdej okazji nowych działów. Te, które się sprawdziły, zostaną, a inne materiały redakcyjne będą się ukazywały, jak miejsce pozwoli, a nie na odwrót. W miejsce Cyberspace'u powołałem do życia CyberNet, którego formuła, mimo że pozornie podobna do starej, jest jednak zmieniona. W tym dziale będzie położony większy nacisk na Net (sieć) niż na Space (eeee... kosmos), chociaż ciekawych cyberowych artykułów nie zabraknie.

Po tym, co ma być, chciałbym w kilku słowach wspomnieć tych, którzy byli. Jak już pisałem, zbieżność w czasie rezygnacji ze współpracy z nami kilku osób jest raczej przypadkowa, a sami zainteresowani nie chcieli, aby ich indywidualne kroki zostały wrzucone do wspólnego wora z naklejką „Bunt, Krucjata, Zmowa". Tak też i czynię. Emil – po przygodzie z prasą przeniósł się do pracy w innych mediach (pewnie już wiecie gdzie), ale nie jestem upoważniony do wyjawiania szczegółów. Ostatniego dnia uczciwie :) uczciliśmy naszą współpracę i przybiliśmy piątkę, aby nam się dalej dobrze wiodło. Raven – zmienił wprawdzie firmę, ale nie zaprzestał pisania do nas, czego najlepszym przykładem jest kolejny odcinek Backstage'u i artykuł z cyklu X–File. ZAQ – za nim najtrudniej trafić – po deklaracji, że wycofuje się z aktywnego życia redakcyjnego i po pożegnaniu się ze wszystkimi i z każdym z osobna natychmiast zatrudnił się u konkurencji. Nubarus – podjął pracę zawodową, która stanęła mu na drodze dalszego pisania do jakiegokolwiek pisma (z prozaicznych powodów – etyka dziennikarska) i wydaje mi się, że jak uzna za stosowne się pochwalić, to się pochwali (może i nawet na naszych łamach), co i gdzie robi, a robi fajne rzeczy. Osobiście bardzo mile wspominam okres naszej współpracy. Na dzień dzisiejszy RPG–owe obowiązki przejął po nim Kynes. Mayk – w jego przypadku trudno mówić o jakimś wielkim „odejściu", ponieważ wszystkiego mieliśmy ze sobą wspólnego chyba 2 numery. Znalazł się na tej liście chyba głównie dlatego, że wyraźnie zadeklarował, że jego praca zawodowa i studia są na tyle absorbujące, że czasu na granie mu brakuje.

Piszę o tym wszystkim między innymi dlatego, żeby ukrócić poczynania niektórych osób, które zwęszyły

super SUPERY

Cześć

W tej edycji Superów mała debata na temat rower górski a miesiączkowanie pingwinów.

Pegaz Ass

● Dlaczego rower górski jest lepszy od mężczyzny

1.Rower górski nigdy nie zrobi ci dziecka.
2. Kiedy są takie dni w miesiącu, gdy nie masz ochoty jeździć na rowerze, on nie będzie się czuł sfrustrowany.
1. Rower górski nie jest syneczkiem mamusi, bo jej nie ma.
2. Możesz pożyczyć swój rower górski przyjaciółce.
3. Twój rower górski nie interesuje się, jak dobre były twoje poprzednie rowery.
4. To, czy osiągniesz szczyt na swoim rowerze górskim zależy wyłącznie od TWOJEJ kondycji.
5. Staruszka jadąca na nowiutkim rowerze wzbudza podziw i uznanie.
6. Twój rower górski nie wozi bez twojej wiedzy innych rowerzystek.
7. Twój rower górski nie będzie cię namolnie namawiał, byś na nim jeździła.
8. Kiedy wyjedziesz, twój rower nie zaprosi innych rowerów na popijawę.
9. Nigdy nie mówi ci, że jest głodny.
10. Nie opowiada innym rowerom górskim o tym, jak źle prowadzisz.
11. Możesz jeździć na swoim rowerze górskim tak długo, jak sprawia ci to przyjemność, a on nie padnie wyczerpany.
12. Twój rower cię nie porzuci. Jedynie ty możesz to zrobić.
13. Twoje ciocie nie będą się dopytywać, kiedy masz zamiar sprawić sobie mały rowerek.
14. Przed każdą przejażdżką nie musisz mu przypominać, żeby się ogolił.
15. Twój rower górski nie będzie miał ci za złe, jeśli przyprawisz mu rogi.
16. Twój rower nie będzie się denerwował, jeśli przed samym wyjściem postanowisz nagle odświeżyć sobie makijaż.
17. Nie musisz się seksownie ubierać, żeby jeździć na rowerze górskim.
18. Jeżeli Twój rower górski nie jest już w stanie jeździć, kupujesz nowy.
19. Możesz przejechać się na nowym rowerze górskim od razu. I nikt nie powie, że jesteś łatwa.
20. Żeby bezpiecznie jeździć na rowerze, nie musisz łykać pigułek.
21. Kiedy rower nie jest ci potrzebny, po prostu zanosisz go do piwnicy.

● Dlaczego rower górski jest lepszy od kobiety

22. Rower nie ma teściowej.
23. Roweru nie musisz się wstydzić przed kolegami.
24. Rower nie prosi cię o pieniądze.
25. Rower nie potrzebuje futra do poprawnego działania.
26. Rower nie używa przeciwko tobie wałka do ciasta.
27. Rower nigdy nic nie mówi.
28. Rower nie prześpi się z twoim najlepszym przyjacielem – bo sam nim jest.
29. Rower ci nigdy nie odpyskuje.
30. Rower za byle co nie grozi, że wyprowadzi się do mamy.
31. Rower nie narzeka, kiedy oglądasz się za innymi rowerami.
32. Rower nigdy nie zachodzi w ciążę.
33. Nie ma takich dni w miesiącu, kiedy nie możesz jeździć na rowerze.
34. Rower nie ma rodziców.
35. Możesz pożyczyć swój rower kumplowi.
36. Twojego roweru nie obchodzi, na ilu innych rowerach wcześniej jeździłeś.
37. Ty i twój rower osiągacie szczyt zawsze w tym samym momencie.
38. Twój rower nie ma nic przeciwko czytaniu pisemek o rowerach.
39. Nigdy nie usłyszysz: „Niespodzianka! Będziesz miał nowy rowerek", dopóki nie pójdziesz do sklepu i sam go sobie nie kupisz.
40. Jeżeli pęknie ci guma, możesz to łatwo naprawić.
41. Nie musisz być zazdrosny o faceta, który pracuje nad twoim rowerem.
42. Rower nie czyni ci wymówek, że jesteś kiepskim kolarzem.
43. Rower nie narzeka, że się spóźniłeś.
44. Przed jazdą na rowerze nie musisz brać prysznica.
45. Jeżeli twój rower staro wygląda, możesz go pomalować lub kupić nowe części.
46. W mieszanym towarzystwie możesz bez stresu opowiadać o swojej ostatniej fantastycznej przejażdżce rowerowej.

rys. Bartosz Ostrowski

szansę na zbicie jakiegoś brudnego kapitału politycznego naszym kosztem i szczególnie aktywnie udzielają się na Internecie. Panowie, wrzućcie na luz, bo się kompromitujecie.

W tym numerze wykańczamy kilka zaległości, jak np. drukujemy pełny solution do TOMB RAIDERA 4, poza tym, mimo że już ukazał się MIGHT & MAGIC 8 (recenzja za miesiąc!), postanowiliśmy kończyć ogromny, sześcioodcinkowy materiał na temat M&M7, którego publikacja była rozpoczęta w numerze 72 NSS, a została czasowo zarzucona z nieznanych powodów. Również powracają Moje Boje Bergera, choć tak naprawdę to nigdzie nie poszły, tylko – podobnie jak Manga Room – nie zostały wpuszczone na łamy (a może lepiej powiedzieć, że zostały wypchnięte przez inne materiały).

A propos zeszłego miesiąca – minęła 7. rocznica naszego bycia z Wami!!! Dzięki za wszystkie życzenia, jakie przyszły na moje ręce. Jak to miło, że tyle osób pamiętało.

Pozdrawiam w jajecznym nastroju.

Pegaz Ass

PS. Począwszy od tej edycji Przecieków, będę podawał adresy e–mailowe osób, które wyraziły zgodę na ich publikację. W ten sposób będziecie mogli sobie czasem pogadać w cztery oczy.

● Ogłoszenia drobne

– Już od dziś Kompendium 4 można nabyć w sieci sklepów Empik – zapraszamy.

– Lada chwila ponownie ruszy nasza strona WWW po remoncie :)

● List miesiąca (a może i dekady)

Hey! Jedno mnie zastanawia – skoro Oni nie istnieją, skoro wszystko to fikcja, to dlaczego na Boga od kilkudziesięciu lat na rożnych budynkach spotkać można tabliczki z napisem: OBCYM WSTĘP WZBRONIONY??? nara!

● QUAKE vs. UNREAL c.d.

Wszyscy spierają się, co jest lepsze – Q3 czy U:T. Ja natomiast po zagraniu w jedną, a potem drugą mam zdanie, że te gry to jedne z gorszych, w jakie grałem... Myślę tak, ponieważ po dłuższym graniu stwierdziłem, że takie Q3 to nic więcej jak duży fajerwerk graficzny. Autorzy nastawili się na „multiplayer only". Przez taką ilość efektów graficznych nic nie widzę na ekranie, sytuacja powtarza się w U:T. Po prostu gierki, choć wręcz zaj*****e pod względem grafiki, to – niestety – nieprzejrzyste. Mapy w Q3 są, co prawda, niezłe, podobnie w U:T, ale nie ma tam ani kawałka strategii... Takie mam odczucie. Czyli gra działa na schemacie: „zbierz dobrą broń i napieprzaj w przeciwnika". No, może lekko przesadziłem, ale tak jest. Muzyka w Q3 jest, co prawda, fajna, ale to nie jest wystarczający argument, żeby mnie przekonać do tej gierki. Podsumowując: wolę sobie pograć w DUKE NUKEM 3D albo QUAKE–a 2 (lepszy klimat, więcej humoru, troszkę strategii). Pewnie teraz wszyscy maniacy Q3 i U:T wymierza we mnie z shotguna, ale cóż... Life is brutal – Bartosz „Junior" Kaczorek, junior23@poczta.fm

Ogólnie rzecz biorąc, biorę stronę dziewiątki (przyznając rację Xonowi), ponieważ ocenę 10/10 powinny dostawać gry naprawdę oryginalne, wnoszące do branży TO COŚ, czego się nie da opisać słowami. Np. ocenę 10/10 bez żadnych przeszkód postawiłbym staremu (ale wciąż jaremu) QUAKE–owi jedynce. Żaden jego klon nie zasługuje na tę zaszczytną ocenę. Oczywiście wręcz genialnym pomysłem było usunięcie trybu single z typowo multiplayerowej gierki jaką jest Q3 (no, może nie w Polsce, przy TP SA i pingu 390, w porywach do 460), ale i tak: QUAKE (1, 2, 3) RULEZ 4 EVER (czy 9/10 czy 10/10) – sirVoytaz, voytaz45@hotmail.com

Hey!!! Piszę do was, bo coś mnie zabolało, gdy czytałem list Buhu z NSS '77. Nie wiem, jak można takie bzdety pisać. Ludzie z ID robią dobrą robotę, chcą walczyć z piractwem i po to jest CD–key. Na Zachodzie taki numer przejdzie (tam ceny gier są proporcjonalne do zarobków, a jak jest w Polsce, każdy wie). Tam jeśli ktoś będzie chciał grać w „Kłejka", to sobie go kupi, a jeśli w U:T to też sobie kupi, albo też będzie miał obie te gry. No, to by było na tyle – Zigi, zigi007@poczta.fm

● Callback, a sprawa polska

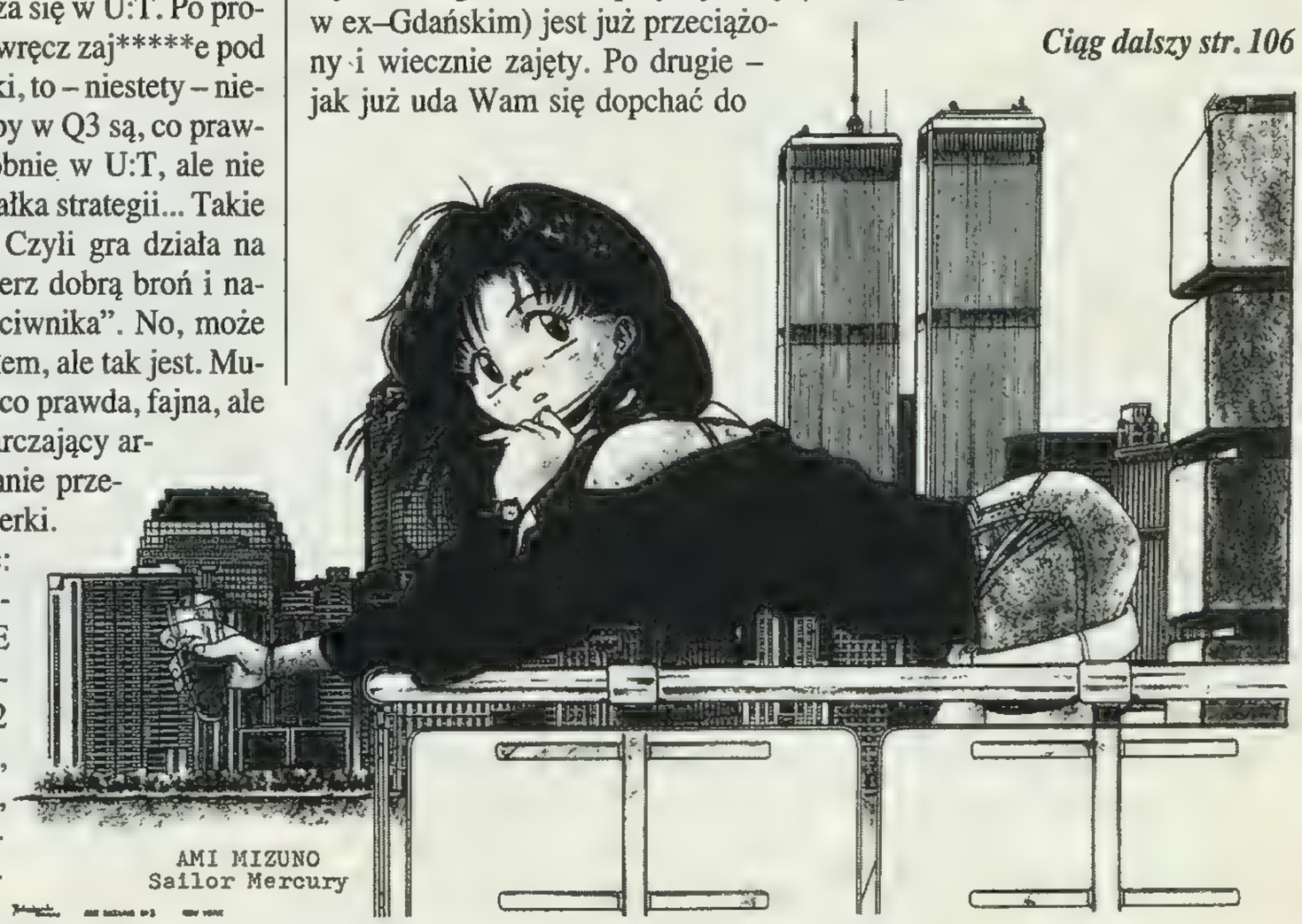
Piszę w nadziei, że uda mi się ostrzec kilku przyszłych klientów pewnej znanej firmy. oferującej połączenia z Internetem za pomocą systemu Callback. Przemówienie do czytelników: Ludzie! Zanim wydacie kilkadziesiąt zeta na plastikową kartę z loginem i hasłem, które ma Wam zapewnić określoną liczbę godzin surfowania po Necie, powinniście wiedzieć o możliwych przeszkodach. Po pierwsze – numer dostępowy do usługi callback (przynajmniej w ex–Gdańskim) jest już przeciążony i wiecznie zajęty. Po drugie – jak już uda Wam się dopchać do połączenia i wpisać hasło, to system rzadko kiedy oddzwania szybciej niż za trzecim podejściem, kiedy to na rachunku nasz monopolista już doliczy 99 groszy. Kiedy już zakupicie kartę, którą trudno wykorzystać, zawsze jakiś agent może „przypadkiem" złamać Wasze hasło i wyczyścić konto, zanim się zorientujecie. Szczerze odradzam kupowanie nocnych kart. Co prawda ich cena jest zachęcająca, ale co z tego, kiedy są one pełne ograniczeń? Połączyć się możemy tylko między 0.00 a 10.00, co w praktyce oznacza mniej więcej czas od pierwszej–drugiej w nocy do, najdalej, ósmej rano. W pozostałym czasie numer jest już zajęty i trzeba naprawdę mieć szczęście, żeby się wtedy połączyć. A tak poza tym, to największe problemy z podłączeniem do sieci przez ten system sprawiają najbardziej popularne modemy, takie jak Zoltrix. Wysłałem maila na adres firmy ze skargą na powyższy temat, a w odpowiedzi dostałem debilną ankietę/formularz do wypełnienia. Jeżeli ktoś jest ciekawy, co mogą wymyślić niby profesjonalni informatycy w naszym kraju, niech wyśle zgłoszenie jakiegokolwiek problemu na adres help@callback.multinet.pl, a na pewno prześlą mu tę samą ankietę. Nie dajcie się obrobić i nie płaćcie w ciemno!

Nie wiem, czy to opublikujecie, ale uważam temat za dość ważny przynajmniej dla części czytelników. Zainteresowanych problemem biorę na siebie – adres do publikacji. Może stosunek Multinetu do swoich klientów to temat bardziej do Superów?

Jestem zawsze z Wami – UMKA, umka27@priv7.onet.pl

Nie jest to pierwszy list znarzekaniem na jakość usług Callback. Głosy tego typu otrzymujemy z różnych miejsc w kraju. Ten przytaczamy głównie w celach informacyjnych i oczekujemy na jakąś reakcję ze strony firm zajmujących się tym rodzajem działalności.

Ciąg dalszy str. 106

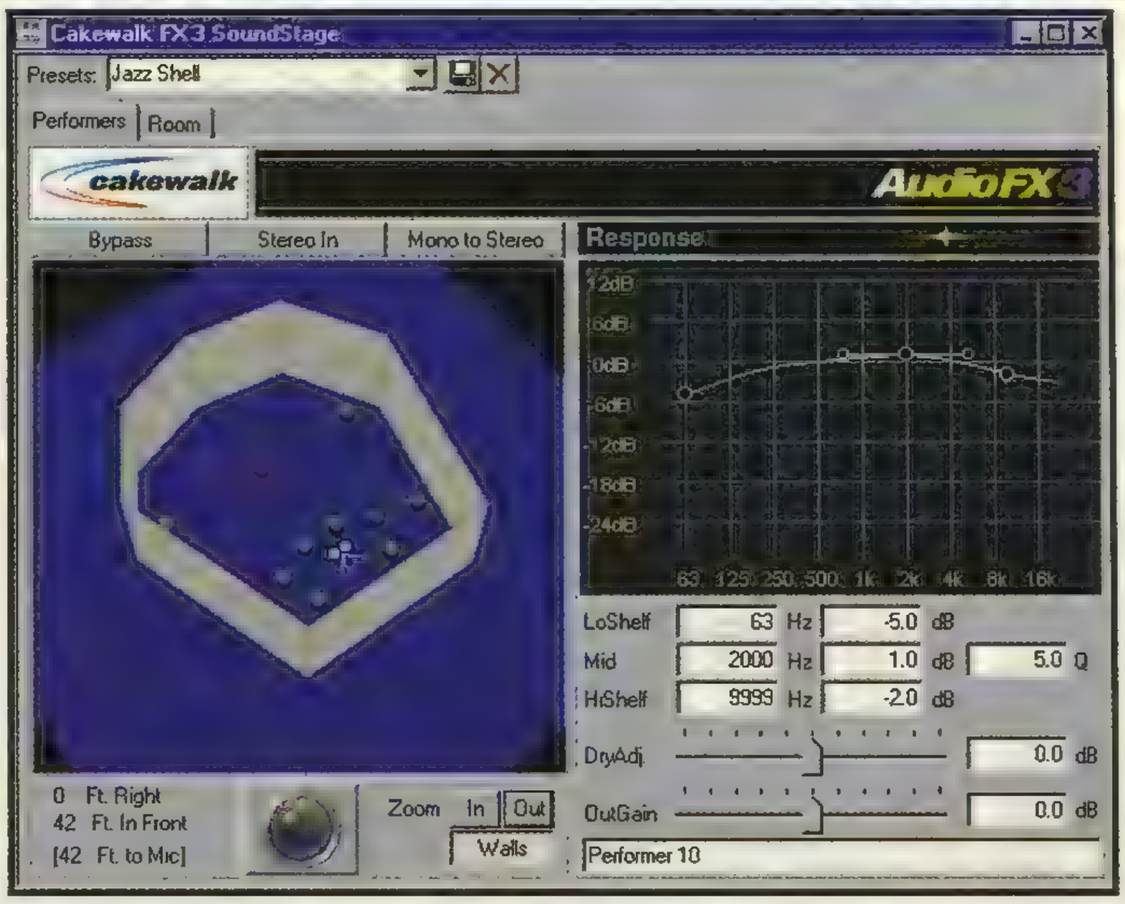


rys. Tomasz SHOTY Jędrzejowski

Zanim zabierałem się do tej części BACKSTAGE–u zastanawiałem się, jak rozpocząć temat oprawy dźwiękowej i muzyki w grach, by uniknąć popadania w zbytni pesymizm. Bowiem sytuacja dźwiękowców, kompozytorów i muzyków tworzących utwory dla potrzeb gier interaktywnych była do niedawna kuriozalna. Mianowicie – wykonując taką samą, a nieraz i większą pracę niż ich koledzy z branży telewizyjnej czy filmowej, są zupełnie niedostrzegani i niedoceniani w środowisku muzycznym. Większości ludzi uznających się za znawców tematu kojarzą się oni jako amatorzy, klecących piski o zmiennym tonie, takie rodem ze SPACE INVADERS. Jednak życie przyniosło mi bardzo krzepiącą nowinę – otóż gry komputerowe oraz produkty multimedialne dołączyły do grona szacownych kategorii corocznych nagród rynku muzycznego – Grammy! W tym roku, dzięki zaciętej walce kilku znanych muzyków związanych z interesującym nas tematem, aż trzy kategorie nagród (Best Soundtrack Album for Motion Picture, Television; Best Song for a Motion Picture, Television; Best Instrumental Composition for Motion Picture, Television) rozszerzyły nazwę o końcówkę „or Other Visual Media", w której mieszczą się właśnie opisywane przez nas produkty. Co prawda nie nominowano tym razem jeszcze żadnej gry, ale to i tak duży postęp i święto branży komputerowej. Jest to bowiem szansa nie tylko na udowodnienie, że muzyka tego typu dorównuje kompozycjom filmowym, ale i okazja do jeszcze lepszego opłacania ludzi zajmujących się taką pracą. W końcu znak „nagroda Grammy" na pudełku spowoduje ogromny wzrost sprzedaży danej gry bądź ścieżki dźwiękowej. Pojawi się więcej „samodzielnych" płytek CD z muzyką wykorzystaną w grze, to da z kolei fundusze na kolejne projekty, a co za tym idzie – lepszy sprzęt, więcej możliwości, doskonalsze podkłady muzyczne i w końcu... lepsze, profesjonalnie udźwiękowione gry.

JAK TO?

Cała sprawa miała swój początek kilka lat temu, gdy Chance Thomas (szczęśliwe imię...) spotkał się przypadkowo ze swoim dawnym kolegą, również muzykiem i zobaczył u niego w studiu statuetki gramofonu. Nadmienił tylko, że pisze muzykę do gier komputerowych, a ostatnio dyrygował 36–osobową orkiestrą pracującą nad stworzeniem soundtracku do QUEST FOR GLORY 5. Przyjaciel, komponujący dla branży filmowej, był w niemałym szoku, gdyż myślał, że muzyka do gier stanęła na etapie DONKEY KONG–a czy PACMAN–a... I tak powstał pomysł, żeby spróbować swoich sił w Narodowej Akademii Sztuki i Nauki Nagraniowej (NARAS). Tak oto, z pomocą innych znanych muzyków branży (Roba Hubbarda, Briana Schmidta, Tommy'ego Tallarico i Marka Millera), udało się przeforsować propozycję w formie pisemnej. Argumenty, jakich użyła ta grupa, były nie do odparcia. Zawarto tam m.in.: informacje o jakości muzyki w takich grach jak GRIM FANDANGO, FINAL FANTASY 8 czy BALDUR'S GATE, dowody uznania tej muzyki przez poważną prasę: NEW YORK TIMES, TIME, LOS ANGELES TIMES, ENTERTAINMENT WEEKLY



Jeden z elementów pakietu Cakewalk Pro Audio 9 – Soundstage

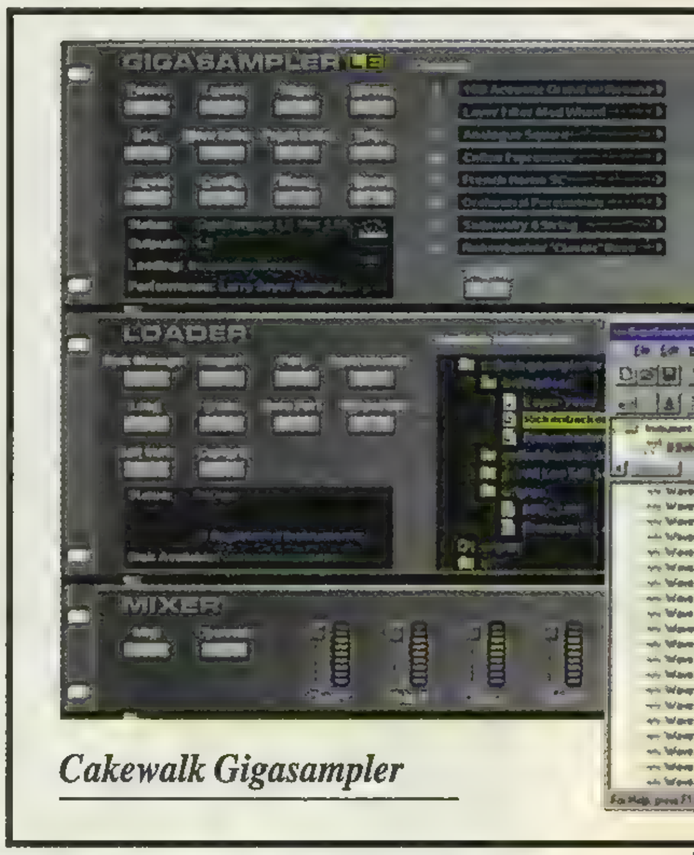
Chance Thomas dyryguje podczas nagrywania ścieżki dźwiękowej do QUEST FOR GLORY 5

i pokaźną sprzedaż w Japonii (rekordowe ilości – ponad 500 tys. sztuk) oraz rosnącą również w Stanach. Autorzy listu wyjaśnili też specyfikę i złożoność pracy muzyków z branży gier komputerowych i dokonali porównania z ułożoną od początku i łatwą do zaplanowania pracą kompozytorów filmowych. W końcu podkreślono zróżnicowanie muzyki zawartej na płytach z grami i jakość techniczną muzyki i sprzętu, które – wbrew mitowi kultywowanemu przez nieuświadomionych – dorównują już produkcjom w innych mediach. I dzięki tak mocnym atutom w maju ubiegłego roku podjęto decyzję, a weszła ona w życie w tegorocznej, 42. edycji nagród Grammy. Rzecz jasna, z racji świeżego pojawienia się tej kategorii, mało jest w szeregach Akademii członków należących do tego środowiska, dlatego trzeba nam będzie poczekać jeszcze trochę na pierwsze nominacje oprawy dźwiękowo–muzycznej z gier komputerowych. Ale klamka już zapadła i ważne jest, że gry w końcu pojawiają się już jako równoprawne medium. Teraz kolej na Emmy Awards...

A póki co powiem Wam, jak zwykle, o kulisach pracy muzyków i dźwiękowców.

ARSENAŁ

Do narzędzi pracy muzyka pracującego nad oprawą audio do gry należą klasyczne instrumenty, czyli zwykle: pianino, gitary (elektryczna, basowa, akustyczna), czasem trąbka czy saksofon oraz sprzęt elektroniczny. Hardware taki składa się zwykle z konsolety miksującej, magnetofonu wielośladowego lub DAT, wzmacniacza, kompresora, zestawu mikrofonów i wielu innych możliwych konfiguracji. Do tego dochodzi oczywiście komputer, do którego wprowadza się nagrane próbki, czyli tzw. sample. Niektórzy z kompozytorów nie posługują się w ogóle klasycznymi instrumentami i pracują wyłącznie na komputerze, korzystając z bibliotek gotowych sampli bądź dźwięków utworzonych za pomocą programów czy też zmodyfikowanych próbek wcześniej nagranych instrumentów. Do repertuaru software'owego należą programy: Pro Tools (chyba najbardziej znany i lubiany pakiet–kombajn), Digital Performer, Peak, Sonicworx Artist, 3D Studio Max (to nie pomyłka – przecież czasami trzeba samemu sprawdzić, czy dźwięk pasuje idealnie do animacji np.: postaci), Wave Convert, Studio Vision Pro, Sound Designer II, Miles 6.0 (dzięki różnym wersjom tego programu powstało ponad 2000 gier). W większości muzycy pracują na Macach, ale zdarzają się i maniacy Windows NT, na którym to systemie działa większość profesjonalnych programów do ob-



Cakewalk Gigasampler

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

DŹWIĘK I MUZYKA

Niech ryczy z bólu ranny łoś, zwierz zdrów przebiega knieje, ktoś słucha tego, co skomponował ktoś – takie są gier wideo dzieje...

róbki, syntezy i przetwarzania dźwięku.

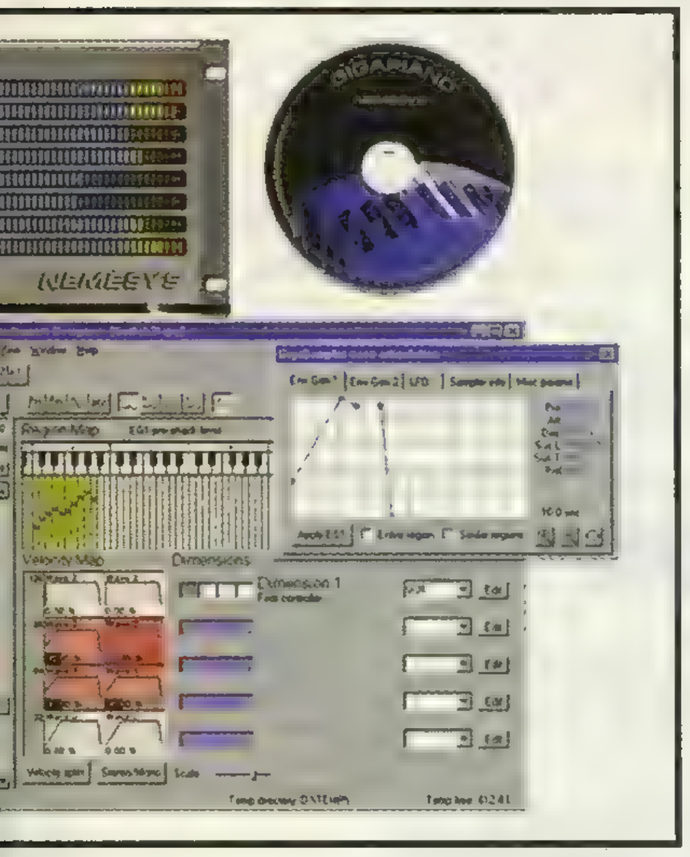
Praca rozpoczyna się zwykle od otrzymania podstawowych informacji o grze, wstępnych szkiców, grafiki koncepcyjnej bądź pierwszych animacji z gry, dających autorowi muzyki ogólny zarys i pozwalający poznać klimat projektu. Współpracując z dźwiękowcami bądź grupą muzyków, kompozytor wybiera instrumenty, jakie pasują do atmosfery i rozpoczyna pierwsze przymiarki do utworów. Tak powstaje sekcja rytmiczna – linia basowa i perkusja. Na jej tle autor tworzy melodię, temat muzyczny, będący głównym motywem, znakiem rozpoznawczym danej ścieżki dźwiękowej czy poszczególnych utworów. Na końcu dodaje się akompaniament i wprowadza konieczne poprawki, szlify muzyki. Tak w skrócie wygląda proces tworzenia klasycznej ścieżki dźwiękowej. Coraz częściej do gier zdobywane są licencje na gotowe utwory, np.: Chemical Brothers (WIPEOUT), Cypress Hill (KINGPIN), Blue Oyster Cult (THE RIPPER), Nine Inch Nails, Smashing Pumpkins i wielu innych. Natomiast szczególnym rodzajem pracy obarczeni są muzycy, którzy komponują do gry interaktywnej. Muszą wtedy skonstruować odpowiednie ścieżki do sytuacji, w jakiej znajduje się bohater gry. Na przykład, jeśli postać znajduje się w niebezpieczeństwie, muzyka staje się dynamiczna, gdy zagląda do swoich kieszeni, uspokaja się – i tak dalej. Problem polega na tym, że do dzisiaj nie ma standardów regulujących to, jak adekwatne ścieżki będą się ładować i aktywować w trakcie gry. Stąd działanie całej logiki uruchamiania, płynnego przechodzenia z jednego utworu w drugi uzależnione jest od engine'u. Zwykle muzycy dowiadują się o jego ograniczeniach jako ostatni albo mają małe możliwości ingerencji w rdzeń programowy. To prowadzi do irytującej, sytuacji gdy muzyk tworzy, w sposób identyczny do tworzenia muzyki filmowej, materiał dźwiękowy na poziomie profesjonalnym, a potem musi kompresować wszystko do postaci, jaka zadowala programistów. Do pracy dźwiękowców należy natomiast nagrywanie dźwięków potrzebnych do odgłosów występujących w grze, a więc nawet praca w plenerze (twórcy BEAVIS & BUTTHEAD DO U musiel,i z braku odpowiednich dźwięków, nagrać odgłosy z sali gimnastycznej na żywo), zgrania dźwięku z udziałem aktorów na podstawie scenopisu i listy dialogowej oraz ostateczny mix gotowych materiałów. Polega to na odpowiednim dobraniu głośności, barwy, efektów i zapisie w odpowiednim formacie cyfrowym. Po tym pozostaje tylko podziwiać wyniki – bądź wybrzydzać. Z wywiadów z wieloma muzykami i dźwiękowcami wynika jednak, że nigdy nie ma już czasu na poważne przeróbki. Terminy gonią i po stworzeniu soundtracku nie ma już odwrotu – dlatego ważne jest, aby w trakcie pracy mieć dokładnie ułożony plan działania i konsekwentnie go realizować. Zaś wszelkie zastrzeżenia co do ograniczeń sprzętowych należy zgłaszać na samym początku, zanim programiści nie zabrną za daleko ze skryptami obsługującymi dźwięk, a graficy nie zapchają pamięci swoimi artystycznymi pomysłami.

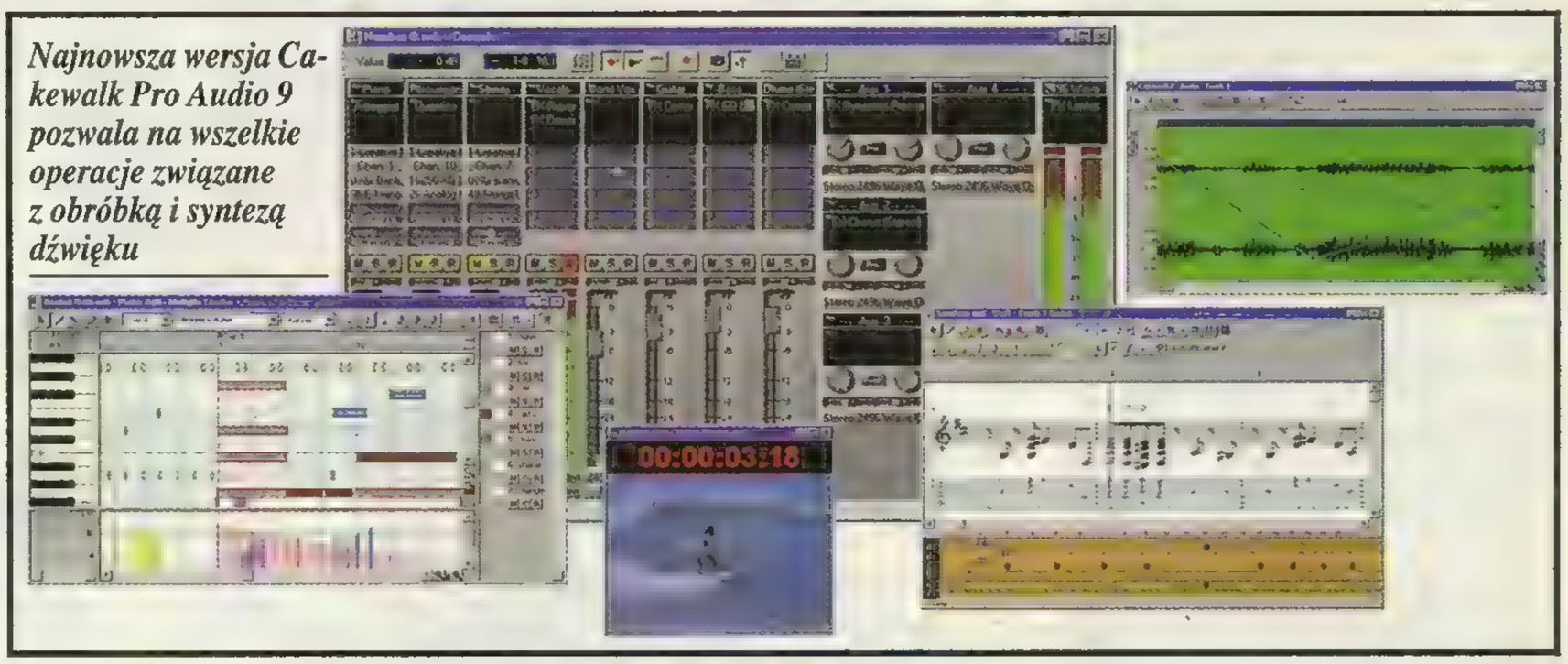
MUZYKA ŁAGODZI OBYCZAJE

Od paru lat warstwa audio w grach daje się we znaki i grającym, i jej twórcom. Jako połowa wrażeń, jakie docierają do nas w trakcie grania, dźwięki mają ogromny wpływ na to, jak odbieramy sytuacje odgrywane na ekranie monitora. Autorzy dwoją się i troją, żeby efekt spełniał oczekiwania odbiorców i sięgają po profesjonalne narzędzia pracy. Wielu dźwiękowców i muzyków pochodzących z branży filmowo–telewizyjnej zauważa powoli istnienie tej trzeciej niszy. I bez wątpienia dalszy postęp techniczny pozwoli na bezproblemowe „umuzycznianie" gier bez zubażającej jakości kompresji. Sam zaś fakt umieszczenia muzyki i udźwiękowienia gier w kategoriach Grammy Awards świadczy zarówno o randze środowiska, jak i jego solidarności oraz odwadze tych ludzi. Przezwyciężyli oni w końcu strach przed wyjściem z własnego getta i pokazali, że chcą istnieć i rozwijać się na rynku. Do czego zachęcam i Was, Drodzy Maniacy Muzyki. O działaniach postprodukcyjnych przy tworzeniu gier (testowanie, marketing, Internet) opowiem Wam w ostatnim (auuu!) odcinku BACKSTAGE–u...

Piotr „Raven" Leszczyński

Nagroda Grammy w pełnej krasie





Najnowsza wersja Cakewalk Pro Audio 9 pozwala na wszelkie operacje związane z obróbką i syntezą dźwięku

Warto zapamiętać:

DAT (Digital Audio Tape) – *sposób zapisywania danych na cyfrowym nośniku.*

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – *interfejs pozwalający na przenoszenie informacji o muzyce pomiędzy różnym sprzętem dźwiękowym i oprogramowaniem.*

Sample – *dźwięk nagrany w dowolnym formacie i zapisany w pojedynczym pliku.*

Adresy:

Gameaudio.3dportal.com – site z mnóstwem linków do firm tworzących software dźwiękowy i producentów sprzętu audio.

www.gamemusic.com – sklep z muzyką z gier komputerowych.

http://www.radgametools.com – narzędzia do tworzenia muzyki/oprawy dźwiękowej gier.

● **Sprawa FINAL FANTASY 8**

Do jasnej Anieli!!! Kogoście wy posadzili do zrecenzowania najlepszego RPG wszech czasów?! No dobra, może nie najlepszego, ale zaliczającego się do najściślejszej światowej czołówki. To prawie niesamowite, że FINAL FANTASY 8 dostaje taką samą ocenę jak jakiś pokichany zając Bugs!!! Ta zniewaga krwi wymaga!! A teraz pisząc już całkiem serio, to naprawdę przesadziliście. Może „Finalowi" nie należy się 10/10, ale przynajmniej 8 czy 9... Po pierwsze grafika stoi na bardzo wysokim poziomie i to nie tylko w filmikach. Do muzyki też wcale przyczepiać się nie można! Jeśli chodzi o animacje GF–ów, to może rzeczywiście możliwość przewijania ich byłaby przydatna, jednak nie jest to aż taaakie złe, a poza tym taka jest konwencja, więc jeśli się komuś nie podoba, to niech spada – Mikina & Blondie

Wkurzył mnie jeden gość z Waszego grona. Jest to Nubarus, który w NSS '77 dał FF8 ocenę 6/10. Powiem krótko – skandal! Zapewniam, że ludzkość nie uległa masowym halucynacjom. Nie wiem, czy wiesz Nubarusie, ale Twe ulubione gry (DIABLO, PLANESCAPE: TORMENT) to nie są typowe RPG. I nie porównuj do nich FF8. Gdy nie było Cię jeszcze w redakcji, ja i wielu innych skończyliśmy FF8. Nie raz i nie „na szybko". Jak prawdziwi gracze. Pamiętaj też, że FF8 wyszło najpierw na PSX–a. W grze nie ma żadnych (jak Ty to piszesz) – TWARDYCH REGUŁ. Co Ty chrzanisz...? Fakt, animacje GF–ów (zwłaszcza Edena) trwają dość długo i mogą się znudzić. Masz jakiś pomysł, jak temu zaradzić? Jak nie, to milcz i lepiej nie komentuj. Jeżeli tak, to napisz do SQUARESOFT–u i przedstaw swoją koncepcję. Ta firma wymyśliła na razie opcję BOOTS. Trochę to pomaga. MIDI. I co z tego...? Nie znaczy to, że muzyka jest „pomyłką". Ja też wolałbym w FINAL–u coś, co lubię (Cobaina), ale to niemożliwe. Bo muzyka musi być adekwatna do tematu gry. I taka jest. Gra jest wyśmienita. Wady ma dwie. Tylko dwie – za prosta i za krótka. Oczywiście można mieć też pretensje do braku materii, ale byłoby to coś jak ta „recenzja". A ta „recenzja" w NSS '77 to było krytykowanie gry na siłę, znajdowanie małych niedopracowań. I te niedopracowania wynikały z upodobań EGOistycznych opisującego – Nubarusa. Czy nie dziwne jest to, że inne gazety komputerowe wystawiły grze wysokie noty...? Może dlatego, że tam ludzie opisujący FF8 przeszli go do końca. Nie wiem, ale na pewno nie ulegli masowym halucynacjom. Jak można było napisać: „Fanie FINAL–a! Wiesz już mniej więcej, jakie zmiany zaszły od części siódmej...". Przecież ktoś, kto nie grał w FF7, tak właściwie nic nie wie. Wie tyle – gra jest kiepska i nie ma co w nią grać. Jeżeli FF7 dostał w SS '59 ocenę 10/10, to FF8 powinien dostać co najmniej 8/10. CO NAJMNIEJ!!! Jeżeli to możliwe, proszę o zmianę oceny FF8. Nie wiem jak... Napiszcie, że wystąpił błąd w druku, albo że Nubarus był nadziabany (pijany). We wszystko uwierzę... Oceny gier powinni wystawiać ludzie odpowiedzialni lub powinny być one średnią wszystkich osób z redakcji. – Michał G

W ostatnich numerach NSS pojawiło się kilka kontrowersyjnych ocen. Niewątpliwie do takich zaliczyć należy tę z recenzji TOMB RAIDER–a 4. Jetboy, po przejściu całej gry dla potrzeb napisania Imadła, złożył wniosek, że gra została oceniona zbyt surowo (cytuję: „Gra jest ogromna i potrzeba dużo czasu na jej ukończenie, to są dobrze wydane pieniądze"). Tak więc w klepsydrze do Imadła znajdziecie podwyższoną ocenę. Podobnie w wypadku FF8 – po napisaniu Imadła Konsolite wnioskował o podniesienie oceny. Co do oceny Nubarusa to sprawa jest o tyle trudna, że człowiek jest krytykowany „pośmiertnie" i nie bardzo jest nawet jak go spytać o uzasadnienie tego werdyktu. Faktem jest, że przyszło sporo uwag krytycznych na temat tej recenzji, wiec nie chowamy głowy w piasek.

● **CD–eki a NSS**

Po lekturze Przecieków (NSS'76) myślałem, że spadnę z krzesła. Otóż kolega Wanamigo wypowiadał się na wielce drażliwy temat płytek CD w NSS. Mówi on, że wszystkie dema można ściągnąć z Netu. A czy nie przyszło mu do głowy, że nie więcej niż 10% z nas ma taką możliwość? A nawet kiedy już mamy upragniony dostęp do Internetu, to przecież przeciętnej wielkości demo zajmuje 50 MB, to przy dobrym transferze kilka godzin ściągania. Jeśli są to – powiedzmy – 4 godziny, to łatwo obliczyć, że za jedno demo trzeba zapłacić (po godz. 22) ponad 11 zł. Ocenę pozostawiam wam samym – Lori

● **Pożegnanie ZAQ–a**

Ponieważ ZAQ–owi ogromnie zależało na pożegnaniu się z czytelnikami, to pozwoliłem sobie uczynić to za pomocą cytatów z kilku jego maili.

– „Pożegnać się z czytelnikami chciał również ZAQ, który ze względu na przygotowywaną pracę magisterską musi zawiesić swoją działalność w magazynie NSS. >>Chciałem podziękować wszystkim za wyrazy poparcia dla działu CYBERSPACE. Mam nadzieję, że jeszcze się spotkamy na łamach magazynu<<". *(Propozycja pożegnalnego tekstu ZAQ-a do NSS'77. Z uwagi na próbę narzucenia lokalizacji we Wstępniaku nie poszedł).*

– „Zgodnie z naszymi ustaleniami pragnę przypomnieć o możliwości pożegnania się z czytelnikami w najbliższym numerze. Mam nadzieję, że dotrzymasz złożonej ustnie deklaracji". *(Jak widać).*

– „Myślę, że możemy się honorowo pożegnać – jako neutralni ludzie, a nie jako wrogowie". *(Jacy wrogowie?!?).*

– „Przy okazji: jakbyś mógł jakieś pożegnanie umieścić w Przeciekach lub w podobnym miejscu. Coś jak: do widzenia, żegnam... ruszam w swoją drogę... jestem na falach Internetu... nie zginąłem :), szukam swoich korzeni etc." *(Nie wiedziałem, co wybrać, więc dałem wszystko).*

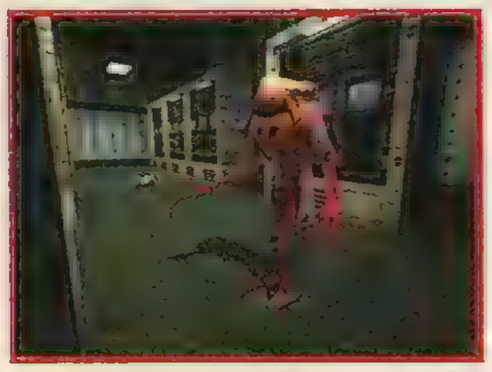
– „Fajnie, że udało się znaleźć inną nazwę dla działu netowego, mam nadzieje, że nie będzie to tylko kosmetyczna zmiana typu przedrostek albo nadrostek lub jakiś wyraz przed nazwą Cyberspace'u... np. Pożegnanie czy Wspomnienie... :)".

Wszystkich zainteresowanych tematem najbardziej sentymentalnego pożegnania w dziejach polskiej prasy komputerowej odsyłam do licznych publikacji i polemik ZAQ–a w Internecie. ZAQ – żegnaj!

MILIA 2000

Na tegorocznej ceremonii Milia 2000, która odbyła się w dniach 15–17 lutego w Cannes, przyznano prestiżowe nagrody ECCSEL w trzech kategoriach multimedialnych, w tym także w grach. W konkursie brały udział produkty z całego świata, jednak kryterium stanowiły dane na temat sprzedaży zgłoszonych tytułów w Europie. Nagrodzono gry w następujących kategoriach:

Akcja	***HALF–LIFE***
Przygoda/RPG	***SILENT HILL***
Strategia	***AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS***
Symulacja/Sport	***FIFA 2000***
Gra sieciowa	***ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE***
Gra familijna	***MARIO PARTY***
Gra dla dzieci	***I SPY SPOOKY MANSION***
Edukacja	***STAGESTRUCK***



NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

THE X FILES™

Marzec za pasem, a decyzji jak brakło, tak brak do dziś dnia. Czasu już zostało niewiele – ostatnie emisje odcinków sezonu siódmego wypadają na koniec kwietnia. Zbrójmy się w cierpliwość i oczekujmy najgorszego!

MROCZNE WIDMO

Ostatnie doniesienia i wywiady dowodzą, że koniec kultowego serialu jest coraz bardziej realny. Nie można oczywiście wciąż stwierdzić tego z całą pewnością, bo dopiero oficjalne oświadczenie zarządu Foxa rozwieje wszelkie wątpliwości. W wielu pismach pojawiają się już masowo artykuły podsumowujące dorobek Chrisa, Davida i Gillian, i spekulujące na temat możliwości zakończenia serii. Słowem – nastroje są dość markotne, nawet wśród najbardziej zagorzałych fanów i bezkrytycznych odbiorców „The X–Files". Sami aktorzy nie ukrywają swoich planów – Gillian w wywiadzie dla australijskiego tygodnika TV Week potwierdziła, iż ostatni odcinek siódmego sezonu będzie ostatnim odcinkiem serialu. „Nie zostaniemy na ósmy sezon, więc pozostaje już tylko czekać na pogrzeb, który będzie z pewnością pełen emocji". – powiedziała odtwórczyni roli Scully. Dodała jeszcze parę słów o zmęczeniu, o tym, że to były ich najlepsze lata, a także to, że po tak długim czasie pracy w podobnych, nużących dla aktora warunkach nie dałaby z siebie 100% w ósmym sezonie. Pocieszeniem może być dla nas to, że zarówno Gillian, jak i David nie zmienili swego zdania co do występowania w kolejnych filmach markowanych tytułem „The X–Files".

STRZELBY Z VANCOUVER

Skoro aż tak źle wygląda sytuacja z naszym ulubieńcem, radziłbym wypatrywać informacji o potencjalnym jego następcy – „The Lone Gunmen". Jak już pisałem w poprzednich wydaniach naszego działu, serial ten będzie nawiązywał do „The X–Files", a to głównie za sprawą swych głównych bohaterów – Samotnych Strzelców, znanych i lubianych głównie przez sieciową brać. Z najnowszych informacji wiadomo, że zmieni się prawdopodobnie tytuł – na „The Lone Gunman". Jest to oryginalna nazwa tej ekipy, a wywodzi się ona z teorii, która mówi o jednym (a nie kilku) zabójcy prezydenta Kennedy'ego. Aktorzy wyjawili także, że jeśli ósmy sezon „TXF" jednak zostałby zrealizowany, to emisja pilotowego odcinka „Samotnego strzelca" przesunięta zostanie na styczeń przyszłego roku. Nie wiem jak wy, ale ja w tej sytuacji wolę jednak „kanarka w garści" niż „TXF" na dachu i z niecierpliwością czekam na pierwsze recenzje nowego serialu.

GRY I X-FILES

Dla osuszenia pierwszych łez po nieuniknionej stracie „The X–Files" postaram się Was trochę zabawić. Po „First Person Shooter", odcinku bardzo związanym z grami komputerowymi i światami wirtualnymi, na sieci pojawiły się różne propozycje wplecenia tego tematu do przyszłych odcinków:

1. Okazuje się, że Konsorcjum ma swoją kwaterę główną w zamku Wolfenstein.
2. Scully nakrywa Muldera w łóżku z Miss Pacman.
3. Scully jest zaskoczona tym, że Agent Pendrell (XF–GAME) wciąż żyje i służy w FBI.
4. Mulder i Scully spędzają 10 odcinków na wyspie Myst.
5. Mulder pokonuje Palacza i Konsorcjum z pomocą swego walczącego Pokemona.
6. W celu uratowania ginącej populacji goryli Obcy porywają Donkey Konga.
7. Mulder nakrywa Scully w łóżku z Adasiem i Piratem Barnabą.

PRAWDZIWY PALACZ ;)

Na wszystkich site'ach pod koniec marca pojawiła się sensacyjna wiadomość. Otóż w drugiej części filmu „The X–Files" rolę Palacza zagra nie William B. Davis, ale Morgan Piscone. Ten aktor włoskiego pochodzenia miłośnikom kina znany był dotychczas z reżyserskiej wersji filmu „Barton Fink" (gdzie błyskotliwie wcielił się w małomównego kioskarza sprzedającego paczkę papierosów Bartonowi) oraz z fenomenalnie zagranej głównej roli w fabularyzowanym thrillerze opartym na kanwie „Wilka i Zająca". Zastąpił swego poprzednika po rozmowie z Chrisem Carterem, którą odbył podczas przerwy na papierosa w trakcie kręceniem zdjęć do odcinka „First Person Shooter". Nie wiadomo jeszcze, czy rola w „Fight with Pillow" nie będzie kolidować z pracą nad postacią Stasia w remake'u „W Pustyni i Puszczy", ale miejmy nadzieję, że aktor weźmie na swe barki ten wart zachodu trud. Ciekawostką jest fakt, że – w przeciwieństwie do poprzedniego odtwórcy roli Palacza – Piscone pali prawdziwe, markowe papierosy (nukleary bez filtra – przyp.red.;) Wciąż napływają do nas niepotwierdzone pogłoski o ich marce – wśród nich także takie, iż tytoń w nich użyty ma pozaziemskie pochodzenie. To potwierdzałoby tezy o pierwszych tajnych plantacjach marsjańskich, o których ostatnio dużo pisze w swoich traktatach filozoficznych Ulrich von Buraken...

Raven

MOJE BOJE
CZYLI POWRÓT EMERYTA

By zrozumieć przebieg wydarzeń, badacz przeszłości lub twórca gry musi poznać wiele wątków i faktów. Są nimi postacie dowódców, charakter narodowy, układy polityczne, doktryna, sojusze wojskowe, ekonomia, rodzaje broni będącej na wyposażeniu, wyszkolenie wojsk i sztabów oraz wiele, wiele innych rzeczy. Gdy jednak dochodzimy już do konkretnego przedstawienia wydarzeń, interesować nas zaczynają trzy zasadnicze czynniki, widziane w świetle poprzednio opisanych tematów: teren, plany i ODEBE. W polskich książkach historyczno–wojskowych miłośnik lub gracz nie uświadczy porządnej mapy, na której można by zorientować się w układzie terenu, jego ukształtowaniu, rzeźbie i pokryciu. A co ważniejsze, w uszykowaniu wojsk. Gdyby jednak nawet znalazła się porządna mapa, to by dobrze naszkicować usytuowanie wojsk, autor musiałby wiedzieć cokolwiek o sztuce wojennej, organizacji wojsk i ich regulaminach. Niestety, pisarze chcą zarabiać na życie i nie mają czasu na zajmowanie się tym, o czym piszą. Dlatego jeżeli nawet dołączą jakiś szkic lub komiczną mapkę (przerysowywaną przez kilku autorów z jakiegoś pierwowzoru z początku wieku), to i tak rozstawienie wojsk będzie skopane, a poszczególne fazy bitwy lub operacji zawierają mnóstwo błędów.

NIE DAJ SIĘ ZWIEŚĆ

Jedną z przyczyn tego stanu rzeczy, odpowiedzialną także za mylne wnioski w książce, jest niechęć do zestawienia ODEBE. Jest to jedna z bardziej czasochłonnych czynności. Trzeba grzebać w wielu źródłach i monografiach, zestawiać, analizować, eliminować, dokładać, by dojść do wniosku, że wszyscy kłamią i prawda jest zupełnie inna. Trud zestawienia rzeczywistej sytuacji jednostek na polu walki wraz z realnymi ich stanami liczebnymi jest jednak niesamowicie opłacalny. Często staje się jasne, dlaczego przebieg zdarzeń był taki, a nie inny; nierzadko też okazuje się dlaczego dany dowódca podjął określone decyzje. I jest to niebywała korzyść przy pisaniu książek, wymaga jednak czasu i wiedzy, a to boli i zabiera cenne godziny. By jednak nie strzępić na próżno języka, warto przyjrzeć się drobnemu przykładowi, który ukaże nam siłę oddziaływania drobnego zaledwie ODEBE. Przykład ten, jakże ogólny (bo nie ma miejsca na rozpisanie dokładnego ODEBE), jest związany z wieloletnimi spekulacjami różnych historyków i agentów wywiadu na temat planów i zamiarów Stalina w drugiej wojnie światowej. Zamierzał czy nie zamierzał zaatakować Europę? Czy chciał to zrobić w 1941, czy w 1942 r.? Jak wyglądała Armia Czerwona? Ile miała sprzętu?

Przez lata narosło w tej sprawie wiele sprzeczności i nieporozumień, skwapliwie tworzonych i podtrzymywanych przez radzieckich historyków. W dzisiejszym odcinku Bojów przyjrzymy się więc bardzo ogólnemu ODEBE Armii Czerwonej w 1941 r. i spróbujemy w oparciu o nie wyciągnąć kilka wniosków. Oprzemy się w naszym zbożnym dziele na gotowcu (dla ułatwienia i powstrzymania pomówień i złorzeczeń). Jest to wydana w 1998 r. przez Uniwersytet w Kansas książka pułkownika wywiadu amerykańskiego Davida Glantza pt. „STUMBLING COLOSSUS". Do książki tej być może jeszcze będę się odwoływał przy innych okazjach i w innym kontekście. Tu wykorzystam tylko pieczołowicie dokonane zestawienia (skracając je niemożebnie – zresztą w kilku miejscach nie są wolne od wad).

FRONTEM DO WROGA

By jednak już na wstępie wprawić czytelnika w szok, zacytujmy tabelkę ze strony 295 wymienionej książki, która to tabelka jest rezultatem krytycznego podejścia autora do danych dotyczących rzeczywistej liczebności armii niemieckiej i radzieckiej w czerwcu 1941 r. Dodać należy, że dane te dotyczą tylko sił zgrupowanych wzdłuż granicy zachodniej, które miały być użyte do walki, a nie odnoszą się (jak podają to różni autorzy) do całości lub części wojsk obu stron. No to siup i szokujemy się (a nie są to wymysły chłopaczka, ale wyliczenia Glantza, oparte na różnych poważnych źródłach i opiniach historyków):

Dla ułatwienia dodam, że to Niemcy atakowali, a Rosjanie się bronili. To tak gdyby ktoś nie mógł w to uwierzyć. To zestawienie raz na zawsze kończy dyskusje na temat „kto co miał i kto kogo chciał". By jednak wrażenie było jeszcze głębsze, warto zmasować szok i podać ogólne ODEBE na rok 1941 po stronie radzieckiej. Będzie to niesamowite doznanie estetyczne, które wyraźnie ukaże nam grozę sytuacji, z jaką zetknął się nagle Adolf H. i jego zwycięskie wojska niemieckie (na szczęście dla ich samopoczucia posiadali oni nieco inne dane wywiadowcze).

Otóż według stanu z 22 czerwca 1941 r. wyglądało to tak:

Front Północny w 3 armiach posiadał 13 dywizji piechoty (DP), 3 dywizje pancerne (DPanc), 1 dywizję zmechanizowaną (DZmech). W odwodzie było jeszcze 2,5 DP, 1 DPanc, 1 DZmech.

Front Północno–Zachodni w 3 armiach posiadał 19,5 DP, 4 DPanc, 2 DZmech. W odwodzie znajdował się dodatkowo 1 korpus powietrzno–desantowy (KPow–Des), złożony z trzech brygad.

Front Zachodni posiadał w 3 armiach 13 DP, 8 DPanc, 4 DZmech, 2 dywizje kawalerii (DKaw). W odwodzie znajdowało się dodatkowo 11 DP, 1 KPow–Des, 4 DPanc, 2 DZmech oraz wolne dowództwo armii.

Front Południowo–Zachodni posiadał w 4 armiach 17DP, 3 dywizje piechoty górskiej (DGór), 12 DPanc, 6 DZmech, 2 DKaw. Dodatkowo w odwodzie znajdowało się 12 DP, 1 KPow–Des, 4 DPanc, 2 DZmech.

9 Samodzielna Armia (południowa flanka – cel: zajęcie rumuńskich złóż ropy) posiadała 5 DP, 1 DGór, 4 DPanc, 2 DZmech, 2 DKaw.

Oprócz tego w rezerwie za siłami frontów znajdowało się w dyspozycji Naczelnego Dowództwa

	Armia Czerwona	Armia niemiecka i sojusznicy	Stosunek sił
Dywizje	174	164	1,1 : 1
Liczebność	2.780.000	4.733.990	1 : 1,7
Liczebność wraz z rezerwami	3.700.000	4.733.990	1 : 1,3
Czołgi i działa szturmowe	11.000	3.612	3 : 1
Działa i moździerze	43.872	12.686	3,5 : 1
Samoloty	9.917	2.937	3,4 : 1

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

6 armii, dysponujących ogółem 40 DP, 10 DPanc, 5 DZmech.

By jednak nie było za prosto, warto dodać, że na zapleczu znajdowały się jeszcze następujące siły, funkcjonujące w ramach pozostałości w okręgach wojskowych bliskich granicy zachodniej (chociaż, w świetle wydarzeń, Odessę trudno uznać za tyły): 16 DP, 2 DPanc, 1 DZmech, 2 KPow–Des, 1 DKaw. Ten sielski obrazek należy jeszcze dopieścić. Nie można bowiem zapominać, że w radzieckiej doktrynie, rodem z artykułów Triandafiłowa i Tuchaczewskiego, poczesne miejsce zajmowała artyleria i wojska inżynieryjne oraz lotnictwo. Powiedzmy więc ogólnie, że w czerwcu 1941 r. armie na granicy zachodniej wspierało 18 pułków saperów, 16 pułków pontonowych oraz 41 samodzielnych batalionów saperów z wewnętrznych okręgów wojskowych. Artyleria Odwodu Naczelnego Dowództwa liczyła, bagatela: 60 pułków haubic, 14 pułków dział, 15 batalionów i 2 baterie artylerii wielkiej mocy oraz 12 samodzielnych batalionów moździerzy. Poza tym utworzono 10 brygad artylerii przeciwpancernej, liczących 120 dział każda. Cała ta masa wojska, przeznaczona do obrony Kraju Rad, była wspierana z powietrza przez 5 dywizji bombowców, 8 dywizji myśliwców oraz 19 dywizji mieszanych.

DO ATAKU!

Gdy uświadomiliśmy już sobie ogrom tej potężnej machiny wojennej, dopiero teraz możemy sobie wyrobić przekonanie o skali radzieckich przygotowań do wojny. Wiedza nasza będzie jednak niepełna, gdy pozostaniemy tylko przy suchych liczbach. Należy jeszcze szczegółowo rozrysować sobie powyższe siły na mapie, by dostrzec koncepcje radzieckich strategów, pragnących oskrzydlić atakujące lub broniące się wojska niemieckie, wybić w ich szykach wyłom i wpuścić tam jednostki szybkie, a to w celu obrony Moskwy w Berlinie. Istnienie całej masy wojsk, ich rozlokowanie blisko granicy, przeniesienie lotnictwa na lotniska blisko granicy, budowa magazynów pod nosem Niemców – to wszystko przemawia za tezami Wiktora Suworowa (Rezuna) o bliskim ataku Rosjan w 1941 r. Pozostaje jednak otwarty problem stanu przygotowania wojsk radzieckich. Gdy weźmiemy pod uwagę same liczby i rodzaj jednostek, ogarnia nas pewność agresji radzieckiej i jej bezwzględnego powodzenia. Na głównych kierunkach zgromadzono silne armie piechoty, wsparte artylerią i lotnictwem. Za nimi rozlokowano po kilka korpusów zmechanizowanych i kawalerię, a jeszcze dalej korpusy powietrzno–desantowe. Operację z użyciem takich sił przećwiczył w sierpniu 1939 r. generał Żukow w Mongolii na Japończykach. Lecz gdy dodamy do tego kilka faktów o realnym stanie wymienionych powyżej jednostek, prawda zacznie znowu się kryć za mgłą. Oto większość jednostek radzieckich nie miała pełnych stanów! Korpusy zmechanizowane posiadały od 60 do 1 000 czołgów, wiele brygad i pułków artylerii też nie było do końca skompletowanych. Brakowało wyposażenia, pojazdów, ciągników, a nawet koni. Żołnierze byli słabo wyszkoleni, a kierowcy czołgów to najczęściej ciągnięci z traktorów kołchoźnicy. Czy więc Armia Czerwona nie miała uderzać i była nieprzygotowana, czy też stan bałaganu jest immanentną cechą Rosjan i nie świadczy w tym wypadku o niczym? Przy okazji między bajki należy włożyć argumenty o słabości i przestarzałości sprzętu radzieckiego. Czołgi radzieckie w niczym nie ustępowały niemieckim (najsłabsze typy rozwalały każdy rodzaj niemieckiego gruchota z wyjątkiem PzIV). To samo odnosi się do artylerii. Gorzej rzecz się przedstawiała tylko w lotnictwie (zaledwie 1700 nowoczesnych samolotów spośród 10 000 maszyn przy prawie 3 000 niemieckich w ogóle:–)

CZEGO CHCIAŁ STALIN?

Jak widać z powyższego, o ile ODEBE pokazało nam ogrom sił radzieckich i rozmach Stalina przy planowaniu wyzwolenia Europy, resztę musimy dopiero przeanalizować. Ale jednak to właśnie dzięki ODEBE wyeliminowaliśmy bajania różnych obrońców komunizmu o słabości strony radzieckiej w starciu z okrutnym reżimem hitlerowskim. Zarysował nam się obraz głównych kierunków działań, ale zagadka, czy Stalin chciał napaść na Niemcy w 1941 r., i czy by mu się to udało, pozostała niewyjaśniona. Na to żadne ODEBE nie może odpowiedzieć, chociaż trzeba stwierdzić, że takie skupienie sił w pobliżu granicy było czymś nienaturalnym i nie mogło trwać długo. Czyżby więc Stalin zdecydował się uderzyć na dotychczasowego sprzymierzeńca jeszcze w lipcu 1941 r.? Może... Wiadomo, że natarcie radzieckie nie osiągnęłoby tego, co niemieckie w 1941 r. Armia Radziecka była zbyt słabo wyszkolona, źle dowodzona, stosowała złą taktykę. Mimo stosów dywizji, brygad i pułków, mimo przewagi w czołgach, działach, moździerzach i samolotach, front na pewno ustabilizowałby się na Odrze. Być może jeszcze zanim by do tego doszło, Niemcy przeprowadziliby serię kontrataków, otaczając i rozbijając czołowe zgrupowania uderzeniowe. A wtedy droga na Moskwę byłaby dużo łatwiejsza. Na to wszystko nie odpowie nam już ODEBE, bo nie taka jest jego rola. ODEBE pokazuje nam tylko jakie siły posiadały dane wojska, jak były zorganizowane, a także w jakich rejonach stacjonowały. Jest to pożądana sytuacja wyjściowa do dalszych rozważań i dyskusji. Sytuacja ta nie rozwiązuje wszystkich problemów, ale stanowi solidną płaszczyznę budowania dalszych teorii oraz symulowania przebiegu zdarzeń. Dlatego jeśli chcemy zająć się na poważnie jakimkolwiek tematem z dziejów wojen, to niezwykle ważne jest sporządzenie na początku pracy dobrego i jak najbardziej wyczerpującego ODEBE. Warto o tym pamiętać i w dyskusjach z kolegami, i przy tworzeniu gier. Bo gdy komuś wystarcza informacja, że wojska X było dużo i miało ono przewagę, a w ogóle to była taka świetna armia, że nikt nie miał z nią szans, to nie ma sensu, by ten ktoś zajmował się historią wojen i sztuki wojennej. I niech go ręka Pana broni, by szykował dla nas, graczy, jakiś strategiczny pasztet. Hough!

Dariusz „Berger" Góralski

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

DANGER ZONE

TOPGUN GUNMAN

Podajemy za radiem Erewań: Dzisiaj wojska chińskie ostrzelały z cekaemów i moździerzy pracujący spokojnie w polu radziecki traktor. Zaatakowany traktor odpowiedział ogniem rakietowym i odleciał w kierunku Moskwy.

Jak donosi chińska agencja prasowa...

Witam w drugim wydaniu DZ. Tym razem daniem głównym są dwa (moim zdaniem najlepsze) raporty z Turnieju Wirtualnych Pilotów WARBIRDS. Warto je przeczytać i dokładnie przeanalizować. Co jeszcze w tym numerze? Warto spojrzeć na świeżutki tekst dotyczący nadchodzącego wielkimi krokami ENEMY ENGAGED: COMANCHE vs. HOKUM. Zapowiadanego tekstu o B–17, niestety, jeszcze nie ma, jednak walka o dostęp do informacji trwa. Na razie dostałem od MPS dość długi film pokazujący grę w akcji. Wygląda to nieziemsko. No, ale przejdźmy do rzeczy.

Listy

Kupiłem nowe wydanie New S Service i widzę nowy dział – DANGER ZONE. Cieszę się, że w końcu ktoś poświęcił jakiś dział sprzętom latającym. Ze względu na nową rubrykę chciałbym powiedzieć o swojej stronie, w całości poświęconej tej grze, tzn. WARBIRDS: www.warbirds.prv.pl. Jeśli jest taka możliwość, to napiszcie coś o niej. Z góry dziękuję.

Nimloth
fido@post.pl

Wedle życzenia. Jak zostało wspomniane w liście, pod adresem www.warbirds.prv.pl znajduje się strona poświęcona tylko i wyłącznie WB. Można tam znaleźć najświeższą wersję tej gry, informacje na temat FreeHosta, sporo instrukcji dotyczących latania i nowości z WARBIRD–owego świata. Polecam wszystkim zainteresowanym tą tematyką. Jednocześnie zachęcam autorów innych stron o symulatorach do przysyłania informacji na temat swoich witryn. Teraz pora na kolejny list.

Cześć!

Bardzo cieszę się, że powstał w końcu taki dział... Kurcze, ale to oryginalne :))) A teraz na serio. Może by tak ogólny materiał o symulatorach. Wiem, że takie coś było w „Gamblerze”, bo natknąłem się na kilka numerów tego śp. pisma, ale wielu czytelników NSS–a nie wie co to jest i z czym to jeść... Proponuję zrobić SKRZYDLA 4 ALL :))), żeby było oryginalniej :)))

Pozdrawiam LooZ^
kasakasa@poczta.fm

Miło się człowiekowi robi, jak słyszy, że pamiętają jeszcze o jego tekstach:) Obecnie nie planujemy powtórzenia tamtego wyczynu. W zamian będą się pojawiały obszerne i dokładne imadła do poszczególnych symulatorów. W tym numerze miała być pierwsza cześć imadła do SU–27, lecz, niestety, została przesunięta do numeru następnego. Oczywiście wszystkie nadsyłane przez Was porady i pytania znajdą swoje miejsce na łamach DZ. No i to wszystko na dziś

Gen. TopGun
(topgun@ssonline.com.pl)

Nex vs. Bart Lee

Miejsce i czas: linie telefoniczne TP SA ;–)), 22.01.2000, ca 19:00 CET

Wynik: Nex – BartLee 4:0

Spotkaliśmy się na serwerze i po ustaleniu szczegółów połączyliśmy się w trybie H2H. Wybierałem samolot jako pierwszy. Zdecydowałem się na mojego faworyta, czyli Bf 109 K. Nex, jako rasowy dogfighter, był nieco strapiony moim wyborem i decydował, jak sam później przyznał, trochę w ciemno. O dziwo, wybór był najzupełniej trafny.

Starcie 1

Na początek regulaminowe minięcie, które Nex zakończył nawrotem bojowym, a ja – nie zmieniając kierunku lotu – spokojnie zaocząłem się wznosić. Po chwili przeszedłem we wznoszącą spiralę i zdobyłem niewielką przewagę wysokości. Minęliśmy się ponownie, lecz kąt spotkania uniemożliwił skuteczną wymianę ognia. Rozpędziłem maszynę i ponownie wyrwałem do góry. Nex podążał za mną i czyhał na mój każdy, nawet najmniejszy błąd. Powtórzyłem wcześniejszy manewr. Tym razem obaj wcisnęliśmy spusty, lecz żaden z nas nie odniósł poważniejszych ran. Znowu odejście, świeca do góry. Wznoszę się prawie pionowo. Obserwuję zbliżającego się npla i stwierdzam, że już pora. Pcham stery na prawo i... nic!!! Maszyna ani drgnie... Szybko rzucam okiem na prędkościomierz... %$@!!! Poniżej 100 km/h... Samolot stracił sterowność i muszę czekać, aż sam zwali się na nos. Ta chwila dłuży się w nieskończoność, a Nex jest tuż, tuż! Już mam nadzieję, że się uda... ale nie! „Tatatatatatatat” – bębnią pociski po poszyciu... BUUUM!!!! Skrzydła brak, sterów brak. Po frytach.

Nex sadza maszynę bezbłędnie. Wygrywa 1,5 do 0.

Starcie 2

Obaj jesteśmy podekscytowani, więc bez marudzenia wskakujemy do następnych maszyn. Teraz wybiera Nex – oczywiście A6M3. Postanawiam przystać na jego warunki (DF) i biorę Ki 43. Tym razem wszystko potoczy się bardziej dynamicznie. Minięcie, półpętla. Nex robi spiralę na wznoszeniu, więc momentalnie przedłużam pętlę i staram się usadowić na jego szóstej. Przechodzę nieco pod nim, skręcam ostro w lewo, w kierunku jego ogona. Przez moment zdaje mi się, że manewr się powiódł i już planuję precyzyjną poprawkę, kiedy nagle zdaję sobie sprawę, że... to piekielne „Zeke” zdążyło zawrócić o prawie 180 stopni! Odległość 300 jardów – za późno na ucieczkę. Czołówka jest nieunikniona, wydarzenia pędzą z szybkością ekspresu Tokio – Kjoto. Przyciskam spust, mając jeszcze nadzieję, że zabraknie nplowi tych kilku stopni, by mnie ugodzić... ŚŚRRRDDUUUMMMMM!!! Skrzydeł brak. Oczywiście moje skromne sikawki nie wyrządziły najmniejszej krzywdy Nexowi, który spokojnie (tylko w mojej opinii – sam twierdził, że jest mokry jak po kąpieli;–) sadza maszynę na pasie. Okrzyki radości: „Wygrałem, wygrałem!!!”;–))) Cóż... gratulacje. Jest 3:0.

Starcie 3

To jednak jeszcze nie koniec. Mam nadzieję na uratowanie przynajmniej 1,5 punktu. „Niespodzianka” przebiega po mojej myśli. Nex wybiera A6M5, ja Spitfire'a Vb. Mam nadzieję na udany Boom&Zoom. Zaczynamy.

Nex wykonuje półpętlę, a ja ostre wznoszenie. Dość szybko zdobywam przewagę wysokości. Zawracam, przelatuję nad nim, nurkuję, przymierzam... „Tratatatatata” – wygarniam z satysfakcją. Niestety, niecelnie. Wznoszenie, zwrot, nurek, poprawka... spust... Nex znowu wymyka mi się unikiem z celownika. Trwa to jeszcze z 10 minut. Konsekwentnie stosując tę samą taktykę opanowuję sytuację. Niestety, nie udaje mi się uszkodzić npla, ale przynajmniej raz widziałem celną serię, która przeszła przez całą długość kadłuba. Ponawiam (chyba już z dziesiąty raz – Nex ma nadzieję, że skończy mi się ammo), atak w nurkowaniu. Widzę, jak „Zeke” zawraca i wyrównuje około 500 jardów przede mną... Myślę sobie: „OK, raz kozie śmierć”. Drę centralnie na czołówkę, szanse są równe – liczy się celność. „Tratatatatatabumbumbumbumbum”... BUUUUUUMM!!! Skrzydła brak. Patrzę w tył... Uff, Nex także jest w sytuacji szmatoglebowej.

Po szczęśliwym spotkaniu w wieży Nex proponuje podział punktów – 1:1. Ja mam wątpliwości. Dyskutujemy i w końcu zgadzamy się powtórzyć lot, a ostateczną decyzję o tym, który jest ważny, pozostawić sędziom. Ponawiamy start tymi samymi maszynami, lecz niestety – po chwili tracimy połączenie. Spotykamy się ponownie na serwerze i tu pojawia się Mac (hm... albo Piotr – nie pamiętam), który staje na stanowisku, że w tego rodzaju sytuacjach należy lot powtórzyć (tu do grona sędziowskiego: Nex powoływał się na wcześniejszy pojedynek z Frodo, w którym dokonali podziału punktów – proponuję więc jasno ustalić procedurę dotyczącą powyższej okoliczność). W tej sytuacji wracamy na ring. Samoloty są te same, taktyka także. Znowu kontroluję przebieg walki, lecz przez dłuższy czas nie udaje mi się ustrzelić wymykającego się npla. W końcu wpasowuję się szczęśliwie w zwrot połączony z nurkowaniem Nexa. Trzymam się jego szóstej. Japończyk wyprowadza maszynę z nura, przechodząc do wznoszenia. Lecę za nim – tu mam przewagę i zdaje się, że nareszcie nadszedł „ten” moment. Npel wydłuża wznoszenie. Zdaje się, że będzie próbował wywrotu... Niestety (a w zasadzie, dla mnie na szczęście ;–), powtarza mój błąd z pierwszego lotu – przeciąga i przez moment nie jest w stanie nic zrobić... Juupiiii!!! Podchodzę na średniej prędkości, spokojnie (choć ręce drżą) mierzę, łapię go w celownik, jest jakieś 300

jardów ode mnie, pod kątem ca 75 stopni... Wygarniam dłuuugaśną serię ze wszystkiego, co mam... „Tratatatatatatatatatatata" – widzę, jak pociski trafiają w kadłub, z „Zera" tryskają drzazgi. Jestem pewien zwycięstwa, zostawiam cel za prawym skrzydłem. Odwracam się... Leci dalej!!! Jak to możliwe??? Nawet nie puścił farby! Jestem rozczarowany. Pytam Nexa o uszkodzenia. Okazuje się, że zupełnie nic mu nie jest, nawet nie usłyszał serii. Zaczynam powątpiewać w prawidłowość połączenia – przecież wyraźnie widziałem trafienia, nie jestem zielony, a i wzrok mi dopisuje. No nic – lecimy dalej. Ciągle mam przewagę energii, stan amunicji – ca 45%. Wykonuję kolejne podejście... Nic – „Zeke" umyka zwrotem. Następny nur i tym razem widzę, że dopiero zaczyna wykonywać manewr... Idzie do góry, prawdopodobnie immelman nakierunkowy... Spieszę się, by zdążyć, nim wyrówna i zdoła przymierzyć. Wiem, że Nex jest doskonały w czołówkach, więc staram się ich unikać. Niestety, tracę cierpliwość i idę na całość. Celuję... „Tratatatata!!!" Cóż, za bardzo z prawej – pierwsze pociski mijają cel. Koryguję w lewo i wciskam krótką serię w lewe skrzydło „Zeke", obserwując pryskające drzazgi. On także strzela. Mijamy się... BUUUUM!!! Odpada moje lewe skrzydło, odwracam się, by zerknąć na npla... Taaaa, leci dalej – bez najmniejszego draśnięcia. Pytam o skutek mojego ostrzału – Nex znowu informuje mnie o braku rezultatów, ba – nawet nie słyszał trafień (ponownie). Hmm, tym razem wyrażam swoje wątpliwości jawnie, lecz nie chcę nalegać na jakieś powtórki. Przegrałem, trudno. Czekam na Nexa. W sumie formalność, bo on na pewno wyląduje, a ogólnego wyniku starcia i tak zasadniczo to nie zmieni. Rozglądam się wokół lotniska – nigdzie go nie widać. Nagle krzyczy do mnie: „Kto do mnie strzela!!!???". Ech, pomylił lotniska i wpakował się w sam środek artylerii p–lot. Okazało się, że AA nie miała takich kłopotów jak ja i bez ceregieli uziemiła zwycięzcę.

Wynik końcowy: 4:0 dla Nexa.

Pojedynek z Nexem okazał się bardzo wymagający. Szczerze mówiąc, nie byłem na to odpowiednio nastawiony psychicznie. Bynajmniej nie chodzi o lekceważenie przeciwnika. Wręcz przeciwnie – Nexa znałem już od dawna, jeszcze z lotów na ZONE, gdzie wykazywał się rewelacyjną skutecznością. Poza tym do dziś pamiętam wieczór, gdy latając na FreeHoście urządziliśmy sobie małą wojnę. Ja w Bf 109 K, Nex w A6M5. Muszę przyznać, że jego niesamowita skuteczność w czołówkach mocno podniosła mi wtedy temperaturę, he he. Nex udzielił mi pięknej lekcji, która momentalnie pobudziła mnie do działania. Mam nadzieję, że w następnym pojedynku nie dam już takiej plamy;–)))

Thx Nex!!! Bart Lee

Sebek PFT vs. Frett

Czas : 26.01.2000 r. 22.40 – 23.05 (w przybliżeniu)

Wynik: Sebek_PFT – Frett 3:1,5

Jako pierwszy samolot wybierał Frett. Jego faworytem (zgodnie z mymi przewidywaniami) okazał się Fw 190 A8. Jako najodpowiedniejsze narzędzie do eliminacji Foki Fretta wybrałem Spitfire'a Mk.IX. Stawiało to przed moim przeciwnikiem trudne zadanie, jako że IX zdecydowanie góruje osiągami nad Fw 190 A. Nie było jednak czasu na dłuższe rozmyślania w wieży lotniska... Fight!!!

Starcie 1

Mijanka na pełnym gazie. Frett nurkuje pod kątem ok. 20 stopni, gwałtownie zwiększając prędkość. Ja, po półpętli, rozpoczynam nabieranie wysokości i oczekuję na manewr przeciwnika. FockeWulf oddala się gwałtownie, zaś ja z każdą chwilą zyskuję zapas wysokości. Wreszcie nawraca, ale jest beznadziejnie nisko... Za nisko, bym mógł zrobić cokolwiek... Obserwuję przeciwnika i w chwili gdy przemyka pode mną, przewalam „Spita" przez prawe skrzydło, dając pełen gaz. Wyprowadzam idealnie na godzinę szóstą Fretta. Odległość 400 jardów, 300 jardów... nie może mnie widzieć... 200 jardów. Fire!!! Eksplozje na prawym skrzydle i kadłubie. Foka przewala się przez skrzydło. Jak piekielnie skuteczne ma lotki ten Fw 190, niemal natychmiast wymyka się z celownika! Frett dusi maszynę w dół, przewalając się ze skrzydła na skrzydło. Na chwilę łapię go w celownik, salwa, znowu eksplozje na maszynie przeciwnika, prędkość rośnie, ziemia zbliża się gwałtownie. Foka wyrywa w prawym skręcie lekko w górę, poprawka, strzał i... Frett leci dalej. Znowu poprawka, salwa, prawe skrzydło Fw 190 wybucha ogniem, samolot wali się w dół. Wreszcie!!!

Przelatuję nad pokonanym, obserwując jego koniec.

Starcie 2

W drugim starciu pozostaję przy IX, zaś Frett bierze Mk.Vb. Rozejście na d50, nawrót, mijanka i walczymy. Półpętla, Frett idzie na czołówkę. Strzelam, widzę trafienia i jednocześnie rejestruję bębnienie ołowiu po moim płatowcu. Cień Spitfire'a przemyka nad kabiną, rzut oka na komunikaty – z samolotem wszystko OK. Nawrót, znowu czołówka, salwa, eksplozje na lewym płacie i kadłubie Fretta. W tym momencie czarny dym bucha z silnika, a mój Spitfire zaczyna wariacki taniec bez ogonowej części kadłuba. Rzut oka na maszynę przeciwnika. Czarna krecha łagodnym łukiem przecina niebo w kierunku Matki Ziemi. Uff... dostał, i to dobrze... Remis, a więc powtórka starcia.

Tym razem staram się uniknąć czołówki. Po mijance gwałtownie nabieram wysokości i czekam, aż przeciwnik wystawi mi się do odstrzału. Frett, mając mniejszy pułap, przelatuje pode mną. Zwalam maszynę za nim, Vb wyrywa w górę, ja za nim. Za gwałtownie! Moja „dziewiątka" ucieka w korkociąg, kontra sterami i już sytuacja opanowana. Rzut oka w tył – Frett już jest na swoim miejscu, na mojej szóstej. Oddaję drążek, bo chcę nabrać prędkości, by umknąć śmierci. 300 jardów, 400 jardów... Jak cholernie powoli „Spit" rozpędza się w nurkowaniu... Salwa Fretta kreśli niebo nad moją kabiną. 500 jardów i nagle głuchy stukot, świadczący, że Frett trafił drugą serią. Maszyna nabiera cech B–17 z pełnym ładunkiem. Elevator out. Znowu brzęk ołowiu, lotka out. Lecę w lewym skręcie, czekając na cios łaski. Obserwuję Fretta – ma 400 jardów do mnie, strzela, ale pociski przelatują za moim samolotem. Bębnienie ołowiu po płatowcu i druga lotka out. Mój „Spit" jest wrakiem, podążającym ku nieuchronnej zagładzie. Kolejna porcja rozbija w proch część ogonową mojej maszyny. Blackout, gdy samolot staje dęba. Wysiadam ze spadochronem...

Starcie 3

Pora na niespodziankę. Po chwili namysłu wsiadam do Ki 61 Hien. W powietrzu patrzę, cóż też mój przeciwnik przygotował dla mnie. Ikonka informuje: „109". O cholera! Jak wziął G lub K, to kaplica – będzie atakować i odchodzić, pozostawiając mi tylko rolę biernego obserwatora. Mijanka, wlepiam wzrok w maszynę przeciwnika, myśląc gorączkowo, co począć. Cień maszyny Fretta przemyka po lewej. Półpętla, on odchodzi w dół, ja – zwyczajowo – nabieram wysokości. Nawraca, przewalam maszynę w dół... Za szybko. W kapitalny sposób wystawiam się do odstrzału. Półbeczka i ściągam samolot pod maszynę przeciwnika. Żółta morda pluje ogniem i rośnie w oczach. Żółta – a więc Frett wziął „Emila". Pociski przelatują nade mną. Staram się odzyskać pułap, zaś 109 – po półpętli – sadowi się na mojej szóstej. Skręcam gwałtownie w lewo. O dziwo, Frett podąża za mną. Już po chwili mam przewagę. Przeciwnik idzie w górę. To już koniec 109. Jestem za nim, odległość 200 jardów. Czarna sylwetka Messerschmitta wisi rozkrzyżowana na niebie, jakby zatrzymała się w miejscu, kpiąc z praw fizyki. Nie odkładam poprawki, celuję dokładnie w samolot przeciwnika. Strzelam, pociski wchodzą w cel. Druga, bardzo długa seria i „Emil", buchając płomieniami, spada bezwładnie ku ziemi. Jeszcze sekunda i gwałtowna eksplozja zamienia przeciwnika w kłębowisko poszarpanych szczątków.

Sebek_PFT

Thx za walkę, Frett!

PS. We wszystkich walkach zwycięzcy lądowali bez problemów.

Więcej informacji znajduje się pod adresem: www.elknet.pl/wbturniej/

Witam po przerwie! Chciałbym wszystkich przeprosić za tak długie milczenie. Równocześnie zapewniam, że będę się starał, aby taka sytuacja już się nie powtórzyła. I to tyle spraw porządkowych – w tym numerze uderzamy relacją z premiery następczyni PLAYSTATION, czyli PLAYSTATION 2! Dziś otrzymacie wszystkie niezbędne informacje oraz masę świetnych screenów, które uświadomią Was bardziej niż najbogatszy nawet opis. Zapraszam do lektury!

Konsolite

W dniu 4 marca odbyła się premiera nowego dziecka SONY, następczyni najpopularniejszej konsoli do gier, czyli PLAYSTATON 2. Nie ma co ukrywać, że na ten dzień czekało wielu graczy, bo nowe PLAYSTATION będzie (a raczej już jest) kolejnym krokiem w dziedzinie domowej rozrywki. Kilkukrotnie potężniejsze możliwości techniczne niż te tkwiące w poczciwym „plejaku" pozwolą nam na podziwianie wręcz olśniewającej grafiki, o wiele lepszej niż ta, którą widzimy na najnowszych automatach czy też konkurencyjnej maszynie DREAMCAST. Co prawda przez jakiś czas różnice te nie powinny być zbyt widoczne, ale już za pół roku będzie można spokojnie wskazać zwycięzcę. Warto zaznaczyć, że gdzieś tam płynie DOLPHIN NINTENDO, ale póki co PLAYSTATION 2 jest najpotężniejszą konsolą, jaka może zagościć w naszych domach.

Oto ekran podczas odpalania gier z starej PLAYSTATION...

...i z nowej

Główny ekran nowej konsoli. Możliwy jest wybór języka oraz ustawienia daty i zegara

Menu karty pamięci

A teraz najważniejsze informacje:

– zgodnie z wcześniejszymi obietnicami cena konsoli będzie się wahała w okolicach 39 800 jenów (375 USD). Niestety, przywiezienie jej do naszego pięknego kraju to wydatek rzędu około 3 000 zł plus około 300 zł za grę:(

– nowe PLAYSTATION odczytuje oba formaty zapisu – zwykły CD i DVD-ROM;

– urządzenie można ustawić zarówno w pozycji poziomej, jak i pionowej;

– konsola posiada wysuwaną kieszeń, a nie klapkę;

– oprócz konsoli zestaw zawiera: Dual Shock Analog Controller drugiej generacji, w którym analogową czułość posiadają prawie wszystkie przyciski (oprócz „start" i „select") oraz Playstation 2 Demo Disc z demami oraz pokazówkami nadchodzących gier, a także specjalny kupon uprawniający do zniżki przy zakupie następnego programu;

– podstawowa karta pamięci ma pojemność 8 MB (poprzednia tylko 1 MB) oraz transfer 250 razy szybszy od stosowanego w aktualnie wykorzystywanych kartach.

Ponadto:

– fani w Ameryce i Europie mają otrzymać PLAYSTATION 2 już w wakacje – cena nie została jeszcze ustalona, ale nie powinna przekraczać równowartości 1 500 zł;

– tytuły, które będą promować PS2 poza Japonią, to: GRAN TURISMO 2000, TEKKEN TAG TOURNAMENT, DARK CLOUD oraz kończona właśnie platformówka;

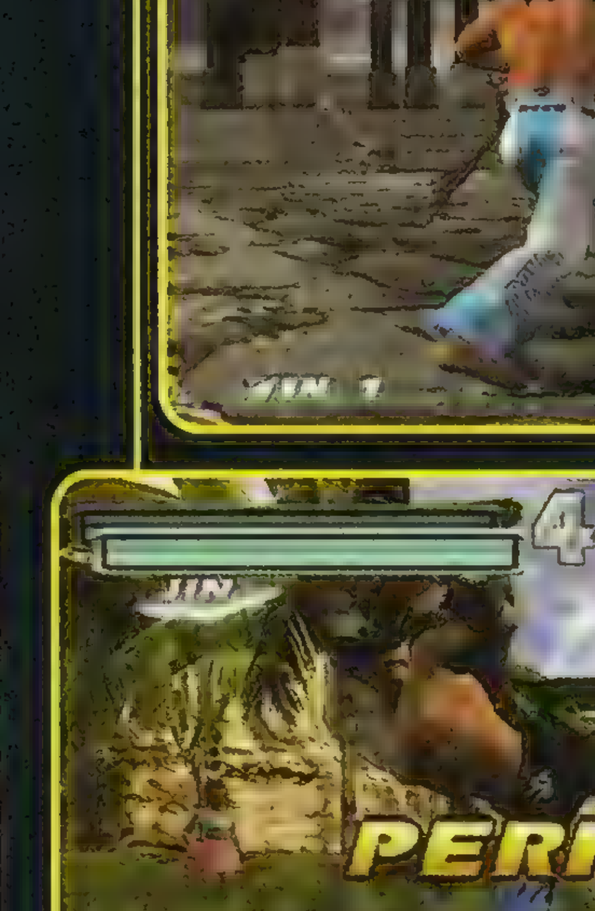
– zanosi się na dodatkową, specjalną promocję, a mianowicie sprzedaż zestawu PLAYSTATION 2 + dodatkowy Dual Shock 2 + karta pamięci + wybrana gra. Brzmi zachęcająco?

A teraz najważniejsze, czyli GRY!

Uznałem, że obrazki powiedzą Wam o wiele więcej niż jakikolwiek tekst, dlatego zamieszczam jedynie krótkie adnotacje i... masę screenów do najważniejszych (moim zdaniem) tytułów: dwóch obecnych już na rynku oraz dwóch nadchodzących.

GRAN TURISMO 2000

Pierwszy i zarazem najbardziej znany tytuł. GT w wersji na PLAYSTATION 2 jest tym, czym miał być, a mianowicie orgią dla oczu. Jeśli chodzi o grafikę, to nie ma obecnie żadnej innej gry (poza RIDGE RACER–em 5), która przykuwałaby gracza do ekranu taką ilością detali i perfekcją wykonania. Myślicie, że GRAN TURISMO dobrze wyglądało na PLAYSTATION? Myślicie, że SEGA RALLY 2 jest ładne? Zapomnijcie o tym! To, co zostało stworzone w GT2000, jest



wręcz nie do opisania. Tak naprawdę ta gra jest tym samym starym, dobrym GRAN TURISMO, tyle że z oprawą godną daty w tytule. Co tu dużo pisać: gra się świetnie, ogląda wspaniale, a jedynie muzyka nie spodoba się każdemu...

RIDGE RACER 5

Sytuacja wygląda podobnie jak kilka lat temu: gdy PLAYSTATION wkraczało na rynek, to NAMCO przygotowało konwersję pierwszego RIDGE RACER-a. Wraz z premierą PS2 NAMCO jako swój pierwszy tytuł wydaje także RIDGE RACER-a, tyle że z cyferką 5 w tytule.

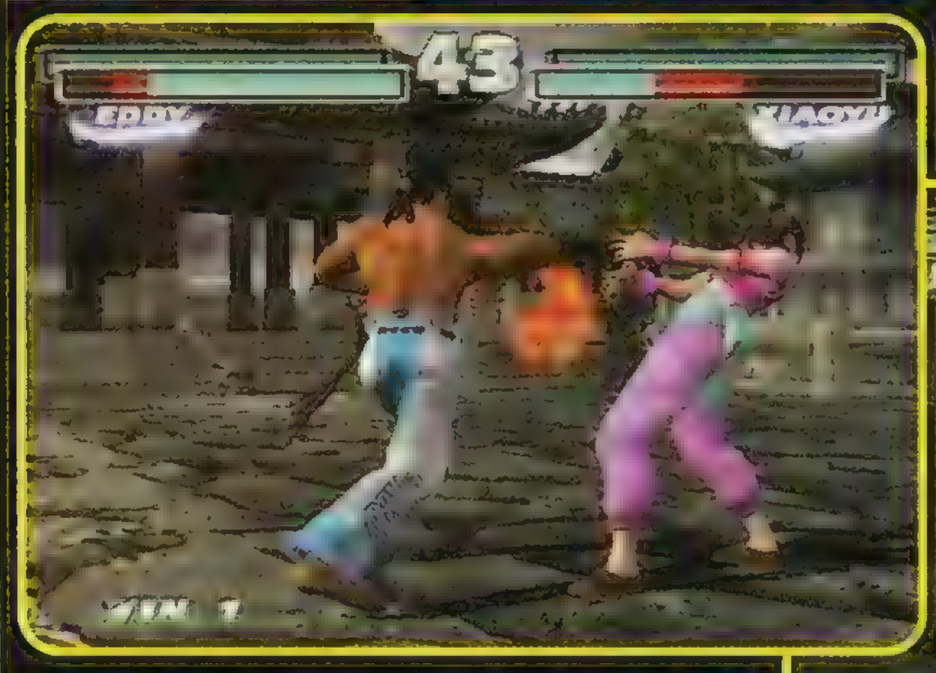
Pierwsze słowo, jakie ciśnie się na usta zaraz po odpaleniu gry, to „grafika!". Jak to wygląda! Jak to się rusza! W sumie trudno powiedzieć, który z tytułów, GT2000 czy RR5, wygląda lepiej, bo jest to już raczej kwestia gustu i osobistych upodobań. Gracze preferujący symulacje sięgną po GT2000, a kochający klimaty arcade'owe powinni zaopatrzyć się w RR5. Mnie osobiście bardziej podoba się RR5, bo po prostu kocham prędkość i wchodzenie w zakręty z kontrolowanym poślizgiem. To jest to, czego nie mają żadne inne wyścigi. Do strony audio nie mam zastrzeżeń, NAMCO po raz kolejny pokazało, co potrafi. Jedyne, co mnie martwi, to brak Reiko (panienki z intra do RIDGE RACER TYPE 4) – w RR5 zastąpiła ją inna foka. Owszem, też jest ładna i zgrabna, ale ja nadal kocham Reiko!

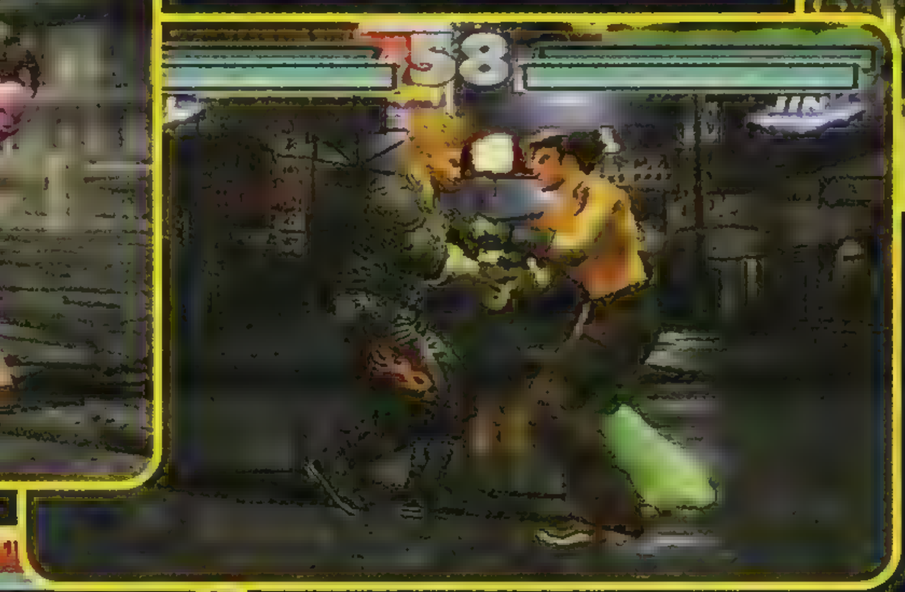
TEKKEN TAG TOURNAMENT

To tytuł nie wymagający bliższego przedstawienia: genialne mordobicie, które z pewnością przysporzy producentowi kasy i klientów, a to za sprawą ogromnej sprzedaży. Nie będę się nad tym rozwodził, ponieważ wszelkie niezbędne informacje podałem w dziale Kombat Korner, do którego odsyłam wszystkich zainteresowanych.

DARK CLOUD

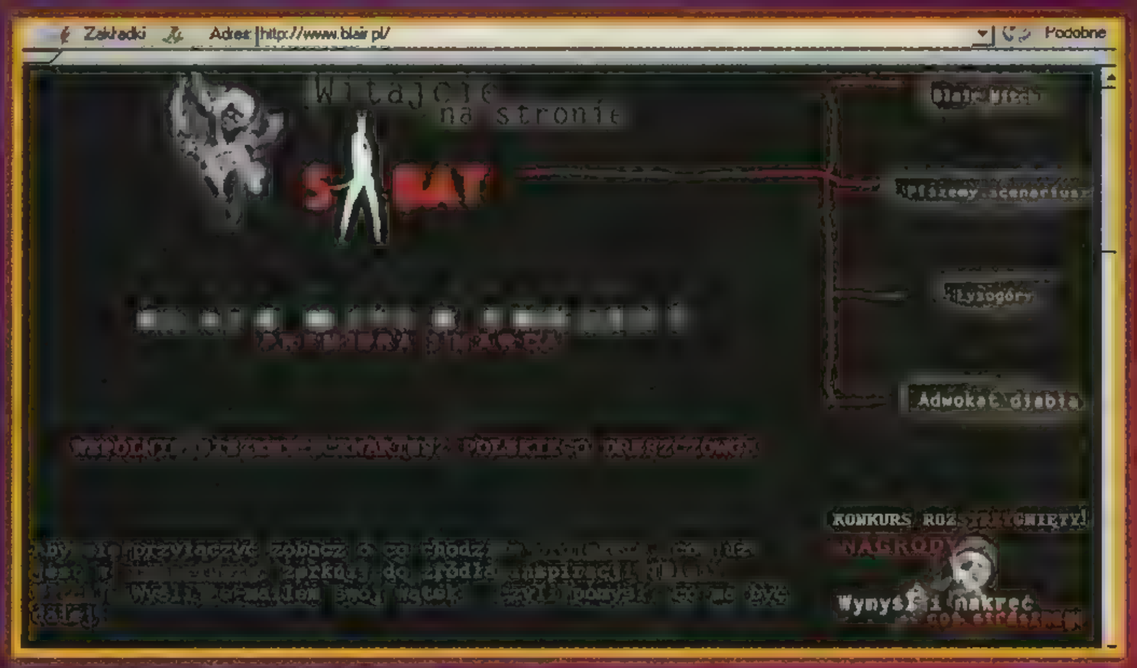
Każdy nowy sprzęt potrzebuje trzech konkretnych gatunków gier: wyścigów, bijatyk i eRPeGów. DARK CLOUD, należący właśnie do tej ostatniej kategorii, ma się pojawić w sprzedaży tydzień po premierze konsoli. DC oferuje co najmniej 50 godzin grania, a zalety tego tytułu to (nie licząc prześlicznej oprawy graficznej) interesujący sposób przedstawiania walk oraz powalająca fabuła.



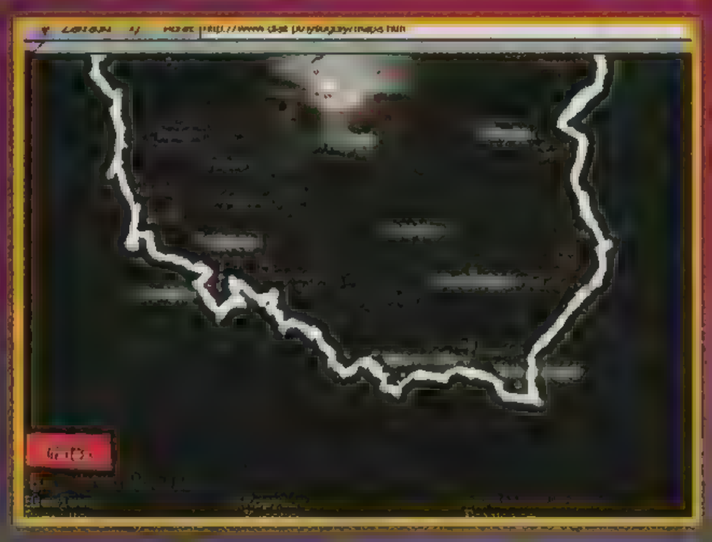


BLAIR WITCH PROJECT PO POLSKU

Szaleństwo dotyczące modnego ostatnio filmu „Blair Witch Project" dotarło także i do Polski. Na stronie www.blair.pl znajdziemy mutację oryginalnej strony amerykańskiej, dotyczącej tego filmu, nie jest to jednak blada kopia, lecz naprawdę ciekawa, interesująca strona. Grupa młodych autorów o pseudonimie SABAT



przygotowała wiele interesujących propozycji, wśród których na pierwsze miejsce wybija się... sieciowe tworzenie scenariusza polskiej wersji filmu! Oto internauci nadsyłają swoje propozycje rozwoju fabuły, które stanowić mają podstawę przyszłego scenariusza. Oprócz tego na stronie znajdziemy wyczerpujące i różnorodne informacje na temat polskich „tajemniczych miejsc", rodzimych duchów i diabłów, wiedźm i innych stworów niesamowitych oraz swego rodzaju ranking opinii na temat filmu. Całość uzupełnia oszczędna, lecz klimatyczna grafika, utrzymana w czarno–czerwonej tonacji. Jeśli interesujesz się nie tylko filmem, ale także wszelkiego rodzaju niesamowitościami, to zdecydowanie powinieneś odwiedzić to miejsce!

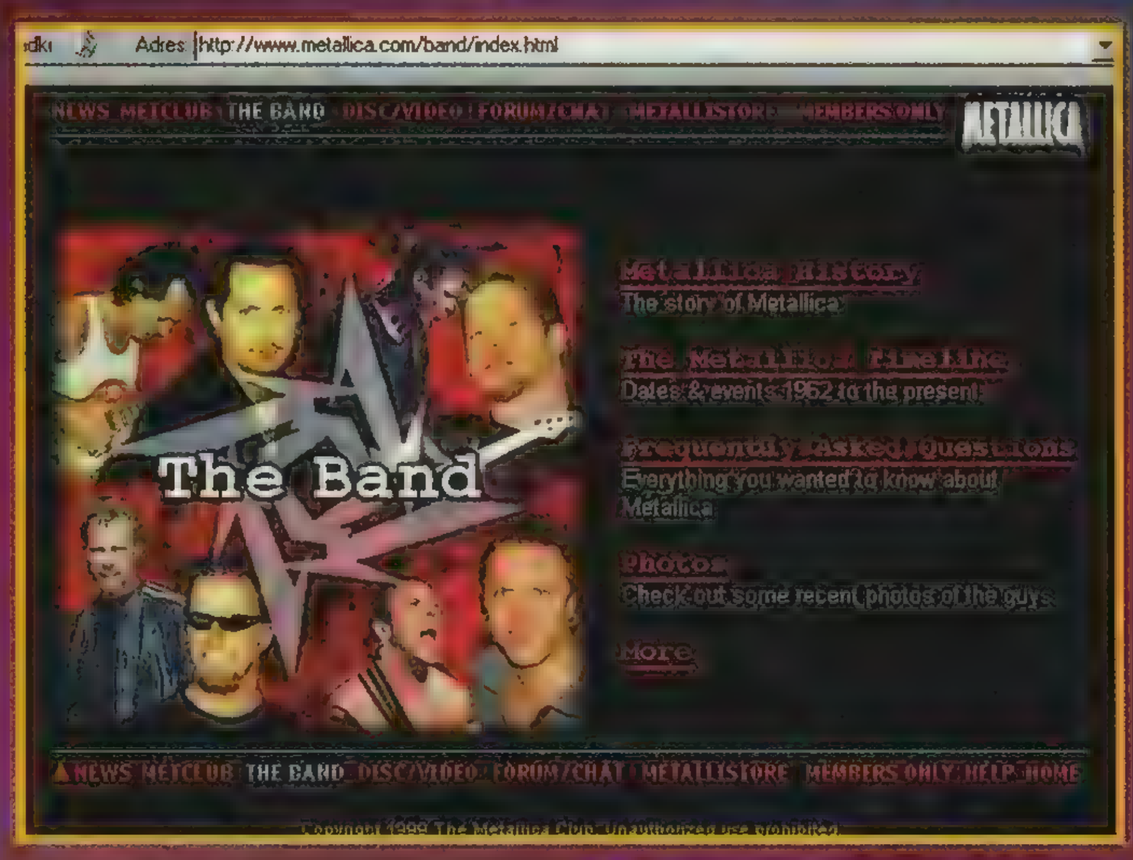


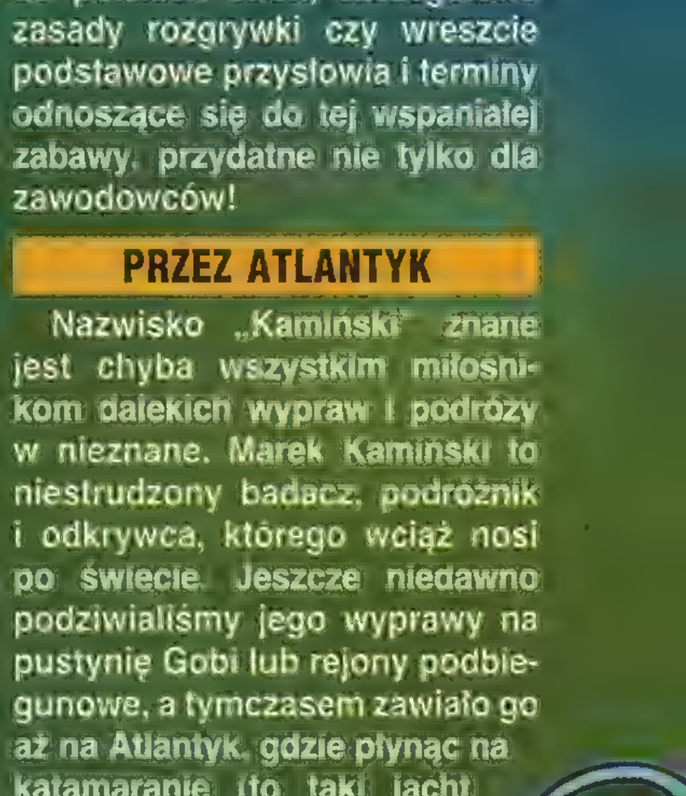
SOUTH PARK

Od pewnego czasu obserwuję, jak zjawisko zwane „South Park" rozrasta się w tempie geometrycznym – to już nie tylko serial telewizyjny, ale także komiksy i gry, a w dodatku nakręcono także... film pełnometrażowy! Co prawda miłośnicy filmu „South Park" nie są u nas tak liczni, jak w Ameryce, ale niewykluczone, że niedługo zjawisko to przybierze większe rozmiary, gdyż film zyskuje coraz więcej zwolenników. Zwolennicy specyficznego humoru a la „South Park" powinni zajrzeć na stronę http://www2.southparkmovie.com/, na której znajdą mnóstwo informacji na temat swych ulubieńców. Już od pierwszej chwili wzrok poraża wściekła kolorystycznie grafika i charakterystyczne animacje. Site podzielony jest na kilka głównych kategorii. W pierwszej z nich możemy znaleźć szczegółowe informacje na temat głównych bohaterów filmu (z plikami audio), w innej cały zestaw gierek, pełnych specyficznego humoru „South Park", a w innej zestaw „niezbędnych" pluginów, screen saverów, pocztówek netowych itp. W sumie jest to jednak strona przeznaczona raczej dla zatwardziałych fanów, ale o nich „South Park" nie musi się martwić!

METALLICA - OFICJALNY FANKLUB

Pod adresem www.metallica.com znajdziesz to, czego każdy fan Metalliki potrzebuje najbardziej – informacje na temat najlepszej kapeli na świecie (jako autor tego newsa mam prawo być tendencyjny – Metallica rulez... i proszę nie przysyłać do mnie żadnych sprostowań na ten temat:). W serwisie tym znajdziemy m.in. takie działy, jak News (wiadomo), The Band (biografie członków zespołu, wykaz sprzętu, jakim posługują się, w trakcie nagrań i koncertów), Members Only (sekcja dla członków Klubu Metallicy, którzy mają prawo do nabycia specjalnych bonusowych gadżetów) oraz Metallistore (to prawdziwy raj dla kolekcjonerów – możesz tu kupić np. album „...And Justice for all – Japan version" z niepublikowanym nigdzie indziej kawałkiem lub „firmowe" koszulki, browarotwieracze, notesy itp., a wszystko to pobłogosławione przez czterech „młodafokaz" z Frisco). Cóż, to po prostu solidnie prowadzony, profesjonalny site dla prawdziwych fanów...





GO? GO!

Miłośnicy gier planszowych nie mają w Polsce łatwego życia. W przeciwieństwie do fanów gier komputerowych organizuje się dla nich niewiele imprez..., ale na szczęście oni potrafią zorganizować się sami! Przykładem jest tu chociażby forum poświęcone GO, starożytnej grze planszowej, która swą popularnością skutecznie konkuruje z szachami (szczególnie w krajach azjatyckich). Na stronie www.icm.edu.pl/homego/baduk znajdziecie bardzo szczegółowe i różnorodne informacje na temat tej gry. Umieszczono tam m.in. kalendarz turniejowy, zdjęcia i opisy imprez z poprzednich lat, komentarze do partii, ranking polskich i europejskich goistów, programy i materiały do skopiowania, wyniki poszczególnych zmagań, FAQ, linki do polskich stron, szczegółowe zasady rozgrywki czy wreszcie podstawowe przysłowia i terminy odnoszące się do tej wspaniałej zabawy, przydatne nie tylko dla zawodowców!

PRZEZ ATLANTYK

Nazwisko „Kamiński" znane jest chyba wszystkim miłośnikom dalekich wypraw i podróży w nieznane. Marek Kamiński to niestrudzony badacz, podróżnik i odkrywca, którego wciąż nosi po świecie. Jeszcze niedawno podziwialiśmy jego wyprawy na pustynię Gobi lub rejony podbiegunowe, a tymczasem zawiało go aż na Atlantyk, gdzie płynąc na katamaranie (to taki jacht o dwóch lub więcej kadłubach) „Polpharma–Warta" próbował zakwalifikować się do udziału

cybernet

News

w regatach THE RACE, największego wyścigu żeglarskiego w historii jachtingu. Jachty wystartują 31 grudnia 2000 roku z jednego z piękniejszych portów południowej Europy – Balcerony. Trasa regat wiedzie przez wody trzech oceanów (Atlantyckiego, Indyjskiego i Spokojnego) i wokół trzech przylądków (Dobrej Nadziei, Leuuwin i Horn). Na starcie staną największe sławy żeglarstwa oceanicznego, zwycięzcy wokółziemskich regat, uczestnicy America's Cup i Admiral's Cup. „Polpharma–Warta" przepłynęła wymagany dystans w dwa tygodnie, z ponad dobowym zapasem czasu, choć ostatnie kilkaset mil musiała pokonać... bez masztu. Na stronie http://www.kaminski.pl/strony/wyprawy/atlantyk2000/ znajdziemy bogatą dokumentację fotograficzną rejsu, przedstawienie dziennych przebiegów (oraz samego jachtu), a także dźwiękową relację z poszczególnych etapów podróży. Dużą zaletą serwisu jest łatwość ściągania się strony – szybko i bez większych problemów. Fani p. Kamińskiego mogą zapoznać się ze szczegółowymi relacjami nt. innych jego podróży na stronie www.kaminski.pl/strony/wyprawy/.

ELEKTRONIKA ONLINE

Stronka przeznaczona dla miłośników elektroniki praktycznej, lubiących grzebać rozgrzaną lutownicą w bebechach swojego kompa. Jest tu kilka interesujących działów, m.in.: nowości ze świata elektronów, konkursy poświęcone elektronice, mnóstwo schematów wielu prostych urządzeń do codziennego zastosowania, informacje dotyczące efektów dyskotekowych i nie tylko. Oprócz tego site zawiera mnóstwo interesujących artykułów na tematy związane z elektroniką. Całość dostępna jest pod adresem: http://elektronika.cavern.com.pl/

i – uwaga! – urządzeń bezpośrednio współpracujących z komputerem. Pod względem graficznym strona nie przedstawia się może szczególnie zachwycająco, ale za to stanowi istną kopalnię praktycznych informacji. Site dostępny jest pod adresem: http://www.games.polbox.com.pl/

www.games.polbox.com.pl

Nie tak dawno pod adresem www.games.polbox.com.pl został otwarty nowy serwis umożliwiający grę w szachy, warcaby i scrabble'a. Jest on oparty na skryptach JAVY i z tego powodu do prawidłowego działania potrzebuje co najmniej MSIE 4.01 lub Netscape'a 4.5. Obecnie system znajduje się w fazie testów, więc czasem zdarzają się „pady" i niespodziewane zrywanie połączenia z serwerem. Aby rozpocząć grę, wystarczy założyć nowe konto. Przy dobrze skonfigurowanej przeglądarce skrypt ładuje się w około 20 sekund. Gramy oczywiście tylko z innymi ludźmi.

www.space.com

Jeden z najlepszych serwisów informacyjnych dotyczących przemysłu kosmicznego. Na tej stronie znajdziecie wszystkie najnowsze wieści z kosmodromów na całym świecie. Oprócz tego site zawiera mnóstwo interesujących artykułów na tematy związane z astronautyką i nie tylko. Oprócz tematyki stricte kosmicznej na www.space.com znajdziecie również wieści z innych dziedzin nauki. Zawiera także sporą dawkę wywiadów z ciekawymi ludźmi i ładne zdjęcia, a poza tym proponuje bardzo estetyczny, a zarazem funkcjonalny układ zawartych treści. Polecam tę witrynę wszystkim, którzy choć trochę interesują się tym, co dzieje się na orbicie okołoziemskiej i dalej, w kosmosie.

www.marssociety.org

Stowarzyszenie The Mars Society powstało w 1998 roku w Stanach Zjednoczonych. Jego założycielem i prezesem jest dr Robert Zubrin, wieloletni pracownik koncernu Lockheed Martin i współpracownik NASA. Celem statutowym organizacji jest doprowadzenie w przeciągu dekady do startu załogowej misji na Marsa (finansowanej w całości przez sektor prywatny). Wśród członków TMS znajdują się tak znakomite nazwiska, jak Buzz Aldrin (pilot pierwszej wyprawy księżycowej Apollo), James Cameron (chyba nie trzeba przedstawiać) czy Kim Stanley Robinson (autor bestselleru „Red Mars"). Strona internetowa polskiego oddziału TMS znajduje się pod adresem http://chapters.marssociety.org/polska.

Ktoś mógłby powiedzieć, że trochę za wcześnie na artykuł o tej tematyce. Przecież „kwiecień plecień...” i tak dalej... Owszem, ale czyż od dwóch lat aura w naszym kraju nie sprzyja wielbicielom dwóch kółek z silnikiem? Słońce, mały wiaterek (czasem figle się zdarzają) zachęcają do wyprowadzenia maszyn ze stajni coraz wcześniej. Mechaniczne rumaki są przecież jedyną alternatywą na rodzimych, zapchanych czasem do kresu wytrzymałości, drogach. Motocykl to przecież jedyny środek lokomocji, który nie jest lekceważony tak jak rowerek i na tyle szybki, by w kilkanaście minut przejechać z jednego na drugi koniec zatłoczonego miasta. Alternatywą dla motocyklistów w naszym, jakże pięknym, kraju jest zaś Internet.

Z ogromną wiarą i skupieniem wyczerpane moje oczy obserwowały każdą wzmiankę na dowolnym kanale TV pod tytułem „Auto-moto” itp., itd. I co? I nic! Cztery koła i owszem. Takie, takie, jeszcze inne, z napędem na tył, przód, a nawet na cztery... Poszedłem więc do kiosku Ruchu. Przejrzałem ofertę... I co? I właściwie nic! Jest wprawdzie trochę (to znaczy kilka) tytułów, ale co z tego? Chciałem poczytać o skuterach – było, ale trzy miesiące temu. To może o weteranach z II wojny światowej? O, będzie – za dwa miesiące. Chcą goście wydusić kilka złotych, a w zamian oferują dyrdymały. No przepraszam, jeśli ktoś trafi numer ze swoim ulubionym lub wymarzonym modelem, wtedy warto poświęcić trochę kasy. Inni muszą czekać albo na nowy numer, albo na stąd (,,piknie” to na Podhalu znaczy „pięknie”), ale nie uświadczysz ani słowa opisu. Tam znowu tekstu tyle, że Biblioteka Narodowa powinna się wstydzić, a zdjęcie tak wielkie, że trzeba do Polskiej Akademii Nauk po mikroskop zadzwonić. Krucjatę przebrnąłem i przeżyłem. Czasem nawet fajnie było. Nie to, że robię z siebie męczennika, ale „wpienia” mnie (np.) fakt, że dealer jednej z najpopularniejszych firm w kraju nie jest w stanie do końca pierwszego kwartału tego roku zmodyfikować własnej przecież wizytówki. Na szczęście takich akcji jest niewiele. Być może słońce dodaje facetom energii. Są jednak i tacy, którym minus dwadzieścia i pięciometrowe zaspy nie przeszkadzają w uaktualnieniu witryny. Tym samym – kopajka lub zapłon elektryczny w ruch i... jedziemy.

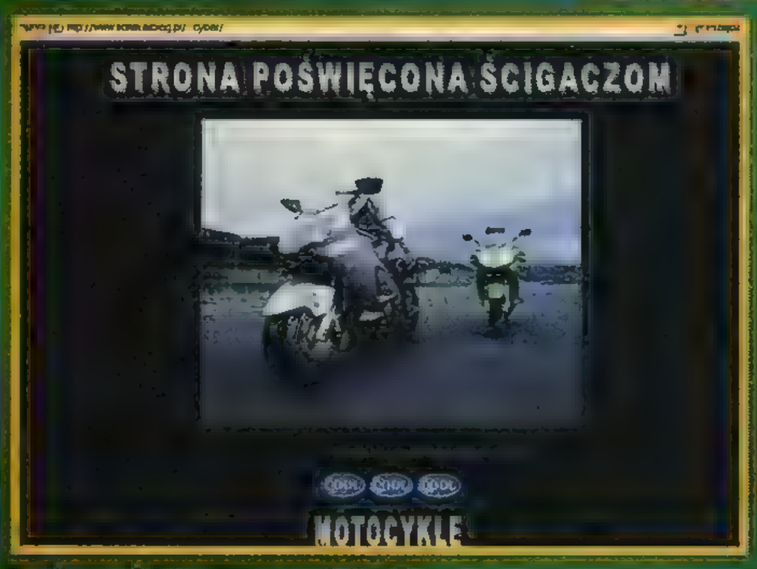
Długo zastanawiałem się, czy zacząć od świata, czy od naszego ryneczku. W końcu wybrałem to drugie. Zacznijmy od najmniejszych bzyczków, czyli motorowerów. (Nie wiem, czy wiecie, ale zgodnie z obowiązującymi przepisami motorower to jest ROWER wyposażony w silnik o pojemności skokowej nie przekraczającej 50 cm sześciennych. Ale oczywiście rower to nie jest motorower – taka mała dygresja).

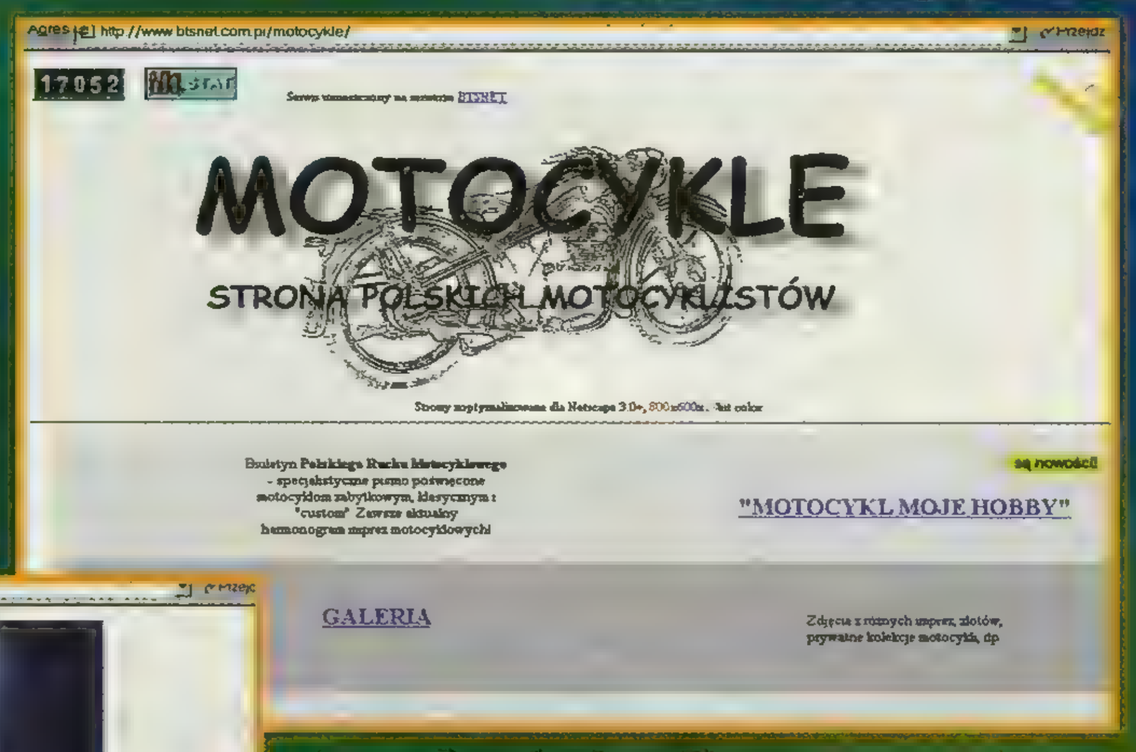
http://friko.onet.pl/wa/zelazny/motorower.htm

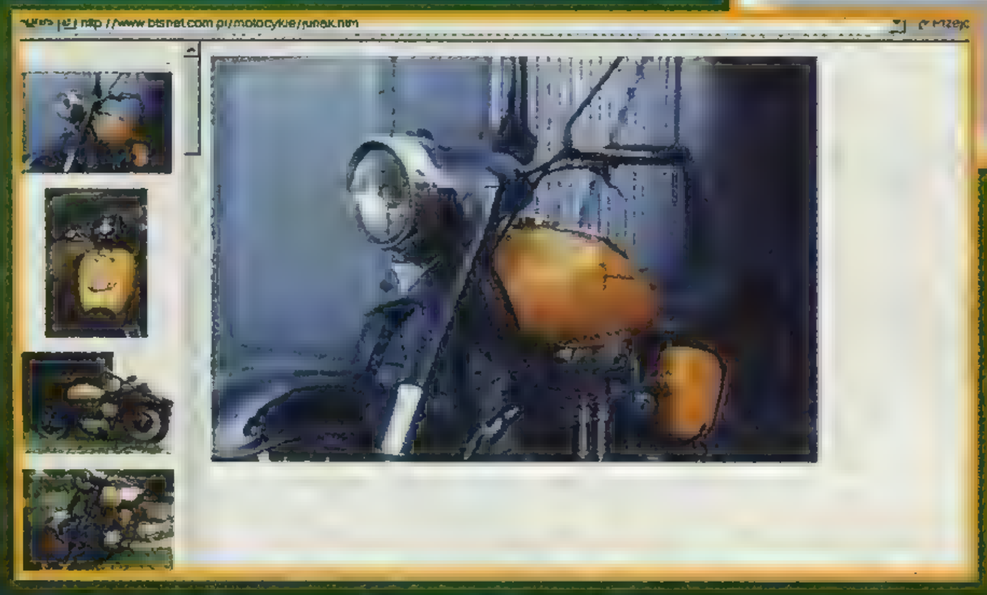
To z pewnością najlepszy polski serwis o „najmłodszych motocyklach”. Do tego w wirtualnym salonie stoją wyłącznie polskie produkty. Oznacza to wprawdzie, że nie będziemy mogli zapoznać się z nowinkami, ale czy nie warto pobuszować trochę w historii? Motorowerki stoją w boksach i czekają na nasze kliknięcie. „Brmm” robiły przecież i motorynki, i komarki, i rysie, i żaki. Muszę przyznać, że ten serwis to niezła frajda. No i można się pośmiać. Jeśli chcecie zobaczyć coś nowszego, to niestety, ale muszę Was odesłać bezpośrednio do salonów. Poza tym do wyboru mamy tylko hondę, suzuki i yamahę – piagio i peugeot zostały w tyle.

Brrrmm...

Czas na poważniejsze maszyny. Tu zaczyna się prawdziwy raj: ścigacze, chopery, crusery, turystyczne, crosowe, sportowe, enduro... Ale w polskim motocyklowym raju, niestety, większość różnych owoców rośnie na tym samym drzewie. Ewa mogłaby więc zerwać równie dobrze jabłko, jak śliwkę. Dlatego jeśli miałbym Wam zaproponować wizytę tylko i wyłącznie poświęconą np. choperom... niestety, tego zrobić nie mogę. No dobra, ale choć coś w zamian. Najlepiej na tym polu spisują się miłośnicy motocykli. Strony, które za chwilę zaproponuję, są tego najlepszym przykładem. Jeśli znudzi się Wam oferta autora, wystarczy kliknąć na linki. Krótki opis odnośnika natychmiast zdradzi, gdzie i jakich maszyn szukać.







Wzięło więc dziecko klawiaturę w ręce, zablokowało linię telefoniczną i zaczęło serfować. Wyszukiwarka w mgnieniu oka zasypała mnie ofertami (miałem dobry transfer). I cóż, teraz zaczyna się moja rola. Motory, motocykle, skutery, „weterany” – są, ale Boże chroń kraj, o którym już pisałem, i wszelkich jego sąsiadów. Jak to w sieci bywa – z perełkami buble sąsiadują. Tu pikne obrazki

cybernet

Moto-Net

Standardem u polskiego internauty jest jedno łącze, którym trudno przebić się w świat. Nieustający korek. Podobnie za oknami, na drogach – tysiące aut w kłębach spalin walczy o każdy metr. Ratunek to posiadanie pojazdu uprzywilejowanego lub... JEDNOŚLADU

http://madmax.dip.pl/

Tuż po załadowaniu strony, głośniki zaczną ryczeć jak prawdziwa rasowa dwukołowa maszyna. A Waszym oczom ukaże się mechaniczny świat Mad Maxa. Trzeba przyznać, że ten facet kocha to co robi. Paleta jego propozycji jest spora. I co ważne – każdy (no, może prawie każdy) powinien tu coś dla siebie znaleźć. Jeśli nie, to warto zajrzeć do przedostatniej szuflady po lewej stronie ekranu (na samym dole). To oczywiście – linki. Muszę dodać, że z moich skromnych obserwacji wynika, iż Mad Max preferuje ciężkie i mocne maszyny.

http://www.softel.elblag.pl/~cyber/

Autor tej witryny woli jeździć szybciej. Ten adres to miejsce dla tak zwanych „dawców nerek" (bez obrazy – to sloganowa nazwa własna, zaczerpnięta z samiutkiej Sieci). Mówi się tak chyba ze względu na prędkość, jaką rozwijają posiadacze takich maszyn, i na stan dróg w Polsce. No cóż, za żargon nie ma się chyba co obrażać. Wróćmy do tematu. Szybkie motocykle opanowały ten adres i choć nie poruszają się po nim z zawrotną prędkością, to na pewno prezentują się tu całkiem nieźle.

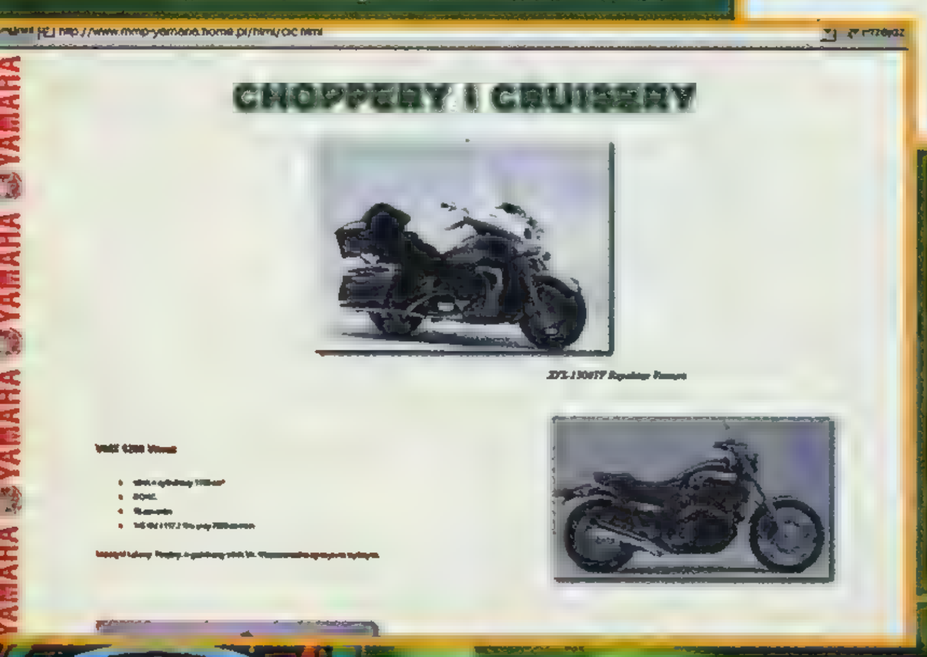
CO WIĘCEJ W KRAJU?

Najlepiej, jeśli podam kilka adresów do dealerów. To smutne, ale prawdziwe: dobrych stron właściwie już nie ma! No, może zanim przekroczymy granice warto wpisać http://www.motocykle.pl. Jeszcze nie tak dawno były tu zupełnie inne informacje. Teraz to odnośnik do serwera jojo. I chyba dobrze się stało, bo motocyklowe newsy pojawiają się tu niemal codziennie. Warto też zajrzeć do archiwaliów, tak się przecież piekliłem, że w prasie czasem za mało trochę na ten temat się pojawia. Na szczęście w sieci jest na stałe sporo informacji. Być może dlatego, że wielu nie stać na propozycje światowych koncernów – wolą kochać starocie. Z drugiej strony, nie ma chyba nic piękniejszego niż stara Indiana czy Sahara. O czym tak skrobię? A przekonajcie się sami odwiedzając to miejsce:

http://www.btsnet.com.pl/motocykle/

http://www.kki.net.pl/~junax/ – to królestwo junaka. Z pewnością maszyny, do której rodzimi Easy Riders mają największy sentyment. Sprawdźcie, dlaczego.

http://friko2.onet.pl/kr/arecki13/ – ano, też coś takiego było. Kiedyś marzenie każdego nastolatka: wolnoobrotowy silnik, wał zamiast łańcucha, pełna dynamika, przyspieszenie i prędkosc powyżej stówy na godzinę. Musicie to zobaczyć.



NIE DWA LECZ CZTERY

ATV – to symbol, jakim oznaczane są motocykle – ale czterokołowe. Te niesamowite wszendołazy na stałe zadomowiły się pod adresem http://www.atv.top.pl/. Strona zawiera dość sporo informacji o sprzęcie, miłośnikach tych wehikułów oraz pokaźną galerię zdjęć.

DEALERZY

Jeśli kogoś pominąłem na rodzimym rynku cyberprzestrzeni, to przepraszam, ale wraz z podłączonym do sieci kolegą tylko to zdołaliśmy dłużej oglądać. Niżej czasem można nadziać się na minę, ale cóż zrobić, jeśli ktoś kocha te dwa kółka i musi, musi gdzieś je zobaczyć (bo za oknem leje).

SUZUKI
http://www.suzuki.com.pl/

HONDA
http://www.pdi.net/~profi/

YAMAHA
http://www.mmp-yamaha.home.pl/

KAWASAKI
http://www.kawasaki.pl/

HARLEY
http://www.dip.pl/rking/
http://www.harley-davidson.echilczak.pl/ – (ha ha, właśnie powstaje)

MOTOROWERY HONDY
http://www.boldor.com.pl/Skutery/skutery.htm

PRASA

Niestety, żeby więcej poczytać, trzeba ją kupić. W sieci jest jej sporo, ale nic z tego właściwie nie wynika. Powód: chcesz przeczytać? Kup. Dlatego też postanowiłem nie podawać ani jednego adresu. Jestem po prostu zły i pozwolę sobie oszczędzić Wam parę złotych, cierpliwości i...

BUSZOWANIE...

...zaczyna się, ale za granicą. Tu do woli można przebierać, czytać, oglądać, niemalże jeździć. Przyznam szczerze, że nie wiem, od czego zacząć. Dlatego na dzień dobry i do widzenia podam już tylko trzy adresy:

http://www.motorcycle.com/

http://www.motograndprix.com/

http://www.choppersrule.com/

Łukasz „Dino" Kardas

Wojow

Walka między ludźmi zawsze była historią miecza i tarczy – coraz lepszej broni i coraz przemyślniejszej ochrony przed nią. Dominacja na polu bitwy zależała ostatecznie od odwagi pojedynczych ludzi, walczących coraz doskonalszym technicznie orężem. I tak oto łucznicy ustąpili miejsca kusznikom, miotającym bardziej śmiercionośne pociski, a ci z kolei musieli ustąpić pola muszkietom.

Postęp techniczny w dziedzinie zabijania wkroczył już dziś w erę informatyczną, a przewodzi mu armia Stanów Zjednoczonych. Kraj ten jest bezapelacyjnie liderem w projektowaniu najnowocześniejszych systemów informatyczno–bojowych i to, co dla pozostałych armii świata jest jedynie bajką z dziedziny SF, amerykański żołnierz ma – lub niedługo będzie miał – na co dzień. Już w tej chwili amerykańscy dowódcy wyrażają poważne obawy, że za kilka lat nawet najbliżsi sojusznicy USA zostaną tak daleko w tyle, że nie będą w stanie współpracować z Amerykanami!

Jednym z głównych projektów, realizowanych dziś na szeroką skalę, jako element tzw. cyfrowego pola walki przyszłości, jest Modular Integrated Fighting System, znany szerzej pod nazwą „Land Warrior". Mówiąc w skrócie, jest to w pełni zintegrowany, indywidualny system wspomagania żołnierzy. Umożliwia on każdemu użytkownikowi pełną orientację w sytuacji taktycznej i większą skuteczność w walce. Cóż to znaczy? Ano to, że żołnierz wyposażony w system Land Warrior bez problemu zlokalizuje i namierzy wroga, likwidując go, nim ten w ogóle zorientuje się w sytuacji. Taki wojak posiada też lepszy niż dziś używane hełm i kamizelkę kuloodporną, więc po prostu trudniej go zabić...

Land Warrior to system w pełni autonomiczny, choć niektóre urządzenia wchodzące w jego skład wykorzystywano już wcześniej. W dodatku skutecznie. Tak było z amerykańskim pilotem zestrzelonym nad Bośnią, który dzięki posiadanemu odbiornikowi GPS (Global Positioning System – system satelitarny umożliwiający precyzyjną lokalizację danego obiektu) i radiostacji zdołał naprowadzić na swoją pozycję śmigłowiec i bezpiecznie wrócić do domu. GPS i radiostacja (w wersji dla dowódcy – dwie radiostacje) weszły na wyposażenie Land Warriora, co dowodzi ich przydatności. No, ale czas wyciągnąć sprzęt z szafy i przyjrzeć mu się dokładnie. System składa się z pięciu głównych, w pełni zintegrowanych modułów, umieszczonych na ciele żołnierza.

MODUŁ RADIOWO-KOMPUTEROWY

Jest on umieszczony w plecaku, podzielonym na dwie główne części. W górnej znajduje się indywidualna radiostacja, oparta na specjalnie przebudowanym urządzeniu komercyjnym (cywilnym) firmy Motorola. Dzięki temu żołnierz ma możliwość komunikowania się ze wszystkimi członkami oddziału. Wspaniale zwiększa to jego orientację w terenie, a więc i szansę na przeżycie (bo wie już, gdzie schował się wróg – dostał informację od oficera – i może ostrzec kolegów, którzy nieświadomie lezą wprost w pułapkę).

Dolna część plecaka przeznaczona jest na moduł kontrolny całego systemu: komputer (z procesorem Pentium) i odbiornik GPS. Integracja GPS–u i radia umożliwia wyeliminowanie oddzielnych ekranów, systemów diagnostycznych itp., dzięki czemu zachowano mniejszy ciężar własny Land Warriora (a i tak waży on grubo ponad trzydzieści kilogramów!). Takie zestawienie zapewniło również mniejsze zużycie energii. Całość sterowana jest za pomocą klawiszy i paneli dotykowych, umieszczonych m.in. na piersi żołnierza. Moduł radiowo–komputerowy ma – podobnie jak cały system – architekturę otwartą, co w przyszłości umożliwi bezproblemowy upgrade zarówno hardware'owy, jak i software'owy.

MODUŁ SOFTWARE

Software zastosowany w Land Warriorze nie przypomina tego, jaki codziennie odpalasz na swoim kompie – pamiętajmy, że jego zadaniem nie jest bajerowanie osłupiałego żołnierza mnogością barwnej grafiki, ale jak najbardziej efektywne przekazanie mu maksymalnej ilości informacji! Generalnie rzecz biorąc, wygląda to (i działa) bardzo podobnie jak nasze kochane Windowsy, ale jest o wiele prostsze i intuicyjne w użyciu. Już od samego początku oprogramowanie przygotowywano „pod" żołnierzy, uwzględniając ich uwagi i życzenia, w tym maksymalną konfigurowalność (wyobraźcie sobie środek ostrej bitwy i... stojącego bezradnie wojaka, mozolnie przebijającego się do upragnionej funkcji przez kolejne menusy!). Software (łatwe do upgrade'owania) ma być zgodny z ogólnym protokołem cyfrowego pola walki, co na dalszych etapach rozwoju technologii umożliwi przekazywanie poszczególnym żołnierzom odpowiednich informacji z różnych systemów (np. bezpilotowych samolotów zwiadowczych, satelitów szpiegowskich itp.).

MODUŁ UZBROJENIA

No tak, ale przecież samym komputerem nie zabijemy przeciwnika, bo do tego służy giwera – w tym wypadku M16 lub M4, lecz nieco zmodyfikowana. I tak oto na specjalnej szynie, w którą wyposażono broń, można instalować bogaty zestaw urządzeń, takich jak np. wizjer termiczny, kamera wideo czy laserowy dalmierz/kompas cyfrowy (LRF/DCA). To ostatnie urządzenie służy m.in. do pomiaru odległości

cybernet

nicy przyszłości?

„Dość już honorowej walki twarzą w twarz z dobrze uzbrojonym przeciwnikiem! Jeśli mamy czelność wzywać obywateli na wojnę, aby ryzykowali życie za nasze ideały, musimy użyć każdego sposobu, by wyszli z walki zwycięsko!”

Anonimowy sierżant armii USA

i kierunku, w jakim znajduje się przeciwnik. Łącząc te dane z precyzyjnym ustaleniem swojej lokalizacji (za pomocą GPS–u) żołnierz może wezwać wsparcie artyleryjskie, które zmiecie namierzonego wroga z niespotykaną dotąd skutecznością (położenie celu podawane jest z dokładnością do kilku metrów!).

MODUŁ NAHEŁMOWY

Do projektowania hełmu wykorzystano najnowsze technologie i materiały. Powstały produkt zapewnia – w porównaniu ze standardowo używanym ekwipunkiem – lepszą ochronę przed pociskami. Jednocześnie postarano się o zmniejszenie ciężaru hełmu. Zamontowane tam sensory i specjalny ekran–okular umożliwiają komunikację żołnierza z systemem. W okularze można wyświetlać komputerowo generowaną mapę cyfrową, dane taktyczne, informacje wywiadowcze, położenie poszczególnych żołnierzy w terenie oraz obraz przekazywany z zamontowanej na broni kamery wideo i wizjera termicznego. Stwarza to zupełnie nowe możliwości na polu walki. Żołnierz może np. trafić wroga nie wychylając się zza rogu budynku - wystawia tylko broń i mierzy do celu, wykorzystując obraz przekazywany przez kamery. Co więcej, nie przeszkadza mu w tym nawet największa mgła, zadymienie czy mroki nocy! Drogą radiową członkowie oddziału mogą przekazywać dowódcy poszczególne kadry ze swoich kamer wideo, dzięki czemu „widzi” on to samo, co każdy żołnierz z osobna.

MODUŁ OCHRONNY

W jego skład wchodzi kamizelka kuloodporna, która dzięki specjalnej konstrukcji i dodatkowym wewnętrznym wzmocnieniom ma zapewnić skuteczną ochronę przed strzałami z broni małokalibrowej oddanymi nawet z niewielkiej odległości. Dalsze części wyposażenia to hełm i plecak oraz oka-

blowanie, łączące poszczególne elementy systemu. Plecak jest tak skonstruowany, że w razie potrzeby (np. po wpadnięciu do rzeki) można się go błyskawicznie pozbyć. Przy jego projektowaniu wykorzystano zasady ergonomii i biomechaniki. Dzięki temu można przenosić w nim większy ciężar przy mniejszym zmęczeniu (w porównaniu ze współczesnym ekwipunkiem).

W chwili obecnej Land Warrior jest na etapie zaawansowanych testów i wprowadzenie go do regularnej służby przewidywane jest na przełom 2000 i 2001 roku.

a realizację całej operacji rozłożono na kilkanaście lat. Planuje się wyprodukowanie 34 000 zestawów po ok. 50 000 – 70 000 USD za sztukę.

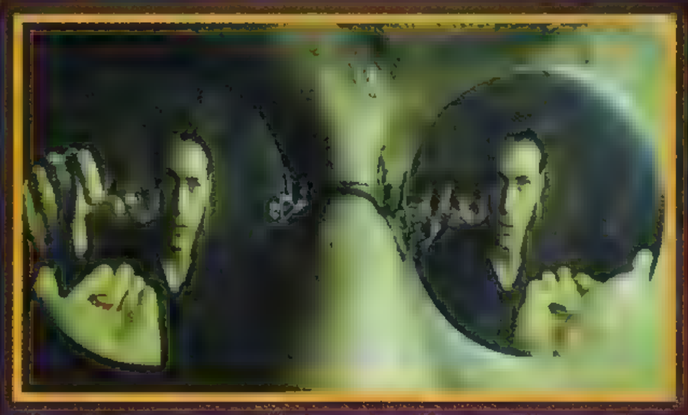
Niestety, oprocz niewątpliwych zalet Land Warrior obarczony jest kilkoma istotnymi wadami, które na razie wykluczają jego „poważne” użycie na polu walki. Jedną z nich jest fakt, że obecnie używane baterie (ich ostateczne opracowanie wymaga jeszcze sporo wysiłku) wystarczają na zaledwie 150 minut pracy wszystkich elementów systemu „na pełnych obrotach”. Co prawda istnieje możliwość wyłączenia najbardziej „energożernych” modułów, ale oczywiście obniży to efektywnosc całości. W najgorszym razie, gdy wszystko „siądzie”, „lądowy wojownik” staje się zwykłym piechocińcem, niczym nie różniącym się od normalnego żołnierza.

OPCJE I MODYFIKACJE

Do chwili obecnej opracowano dwie wersje Land Warriora (dla zwykłego żołnierza i dla dowodcy), ale konstruktorzy nie spoczęli na laurach i w pocie czoła pracują dalej. W planach jest stworzenie wersji dla lekarzy i inżynierów, pracujących bezpośrednio na polu walki, oraz dla tzw. wysuniętych obserwatorów (naprowadzających bombardowania lotnicze lub artyleryjskie na wybrane wrogie obiekty).

A jaka jest przyszłość tego rodzaju broni? Cóż, niepokojąco przypomina mi to wizję R. Heinleina, klasycznego pisarza SF, który coś bardzo podobnego przedstawił w swojej książce „Kawaleria kosmosu”. Jeśli więc któregoś ranka zobaczysz za oknem komando obwieszonych bronią cyberwojowników, szybujących gdzieś w szyku bojowym, to nie wpadaj w panikę – po prostu amerykańscy konstruktorzy znowu wymyślili coś nowego...

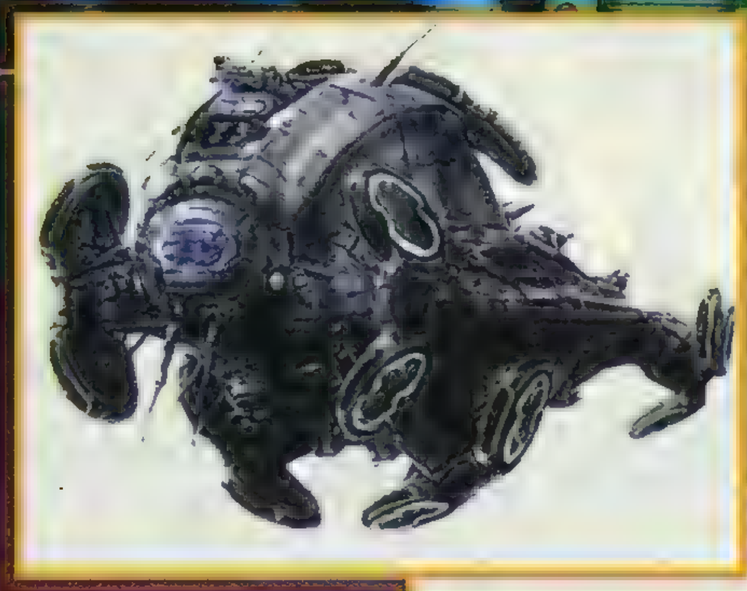
Yossa

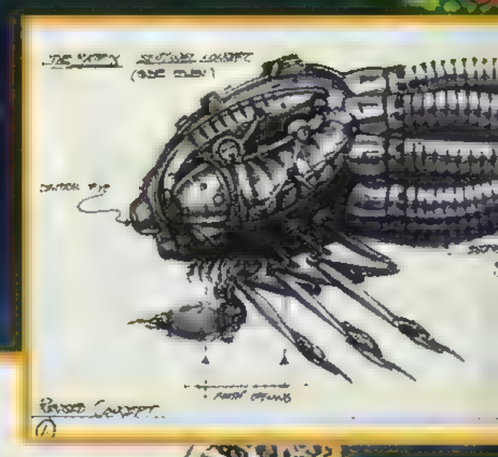


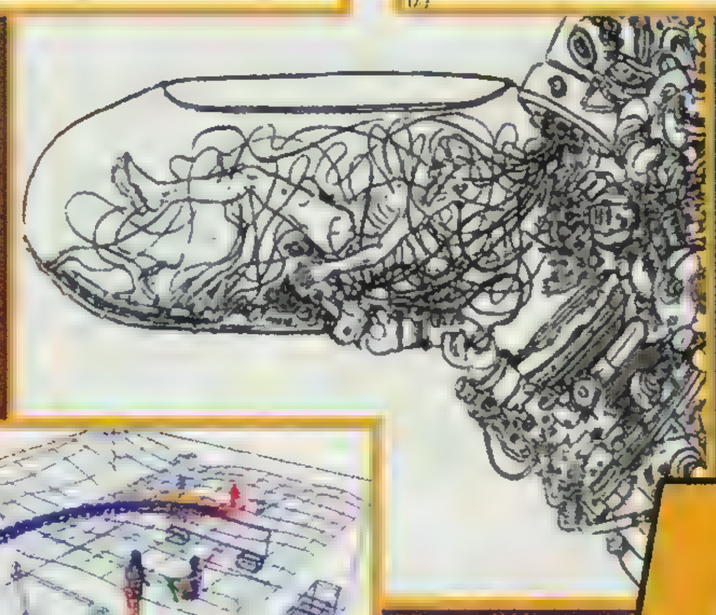
Zamiast wstępu: Którą pigułkę wybierasz?...

Czym jest „Matrix"? Na to pytanie odpowiedź zna już każdy, bo chyba nie ma wśród czytelników CyberNetu nikogo, kto przynajmniej raz nie obejrzał tego filmu. To obraz kultowy, na miarę pierwszych „Gwiezdnych Wojen", które ponad 20 lat temu okazały się przełomem w historii kina SF. Tym bardziej cieszy fakt, że Akademia Filmowa w lutym br. przyznała tej produkcji aż cztery nominacje do Oskara: za efekty specjalne (John Gaeta, Janek Sirrs, Steve Courtley, Jon Thum), dźwięk (John Reitz, Gregg Rudloff, David Campbell, David Lee), montaż filmu (Zach Staenberg) i montaż efektów dźwiękowych (Dane A. Davis). Osobiście wierzę, że ten film zdobędzie co najmniej jedną statuetkę. W statystykach oglądalności filmów kinowych w Polsce w 1999 roku „Matrix" zajął piąte miejsce.

Mimo że film ten gościł już parę razy na naszych łamach, warto do niego powrócić – choćby z okazji jego krajowej premiery na kasetach wideo i DVD. Warto tu nadmienić, że w ramach promocji tego ostatniego do Warszawy przyjechał John Gaeta, facet odpowiedzialny za efekty specjalne. Niestety, nie ujawnił żadnych informacji na temat sequeli, za to oznajmił, iż bracia Wachowscy wraz z artystami z Manex (firma od FX) planują zrobić kreskówki, które będą opisywać wydarzenia wcześniejsze niż te przedstawione w filmie, a ukazujące walkę ludzi z maszynami. Nie wiadomo jeszcze, w jakim stopniu pokrywać się one będą z historią przedstawioną w komiksach.





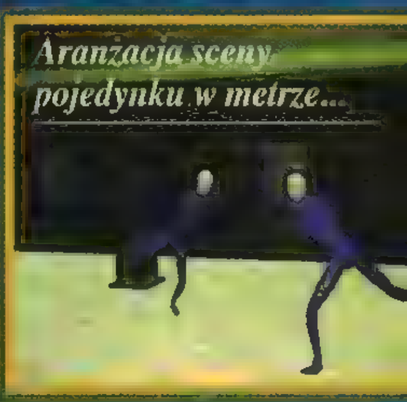


Sceny, które możecie podziwiać na zdjęciach, pochodzą z wersji DVD. Oprócz filmu na płycie znalazł się również obszerny materiał poświęcony procesowi jego produkcji, a zwłaszcza tworzeniu oryginalnych i totalnie wymiatających efektów specjalnych. Szczęśliwi posiadacze tych napędów mogą też skorzystać ze specjalnych opcji, np.: uzyskać natychmiastowy dostęp do ważnych scen, przeprowadzić sobie test pt. „czy jestem wybranym?", obejrzeć szkice ze scenariusza i oficjalną stronę filmu (www.whatisthematrix.com), zapoznać się z filmografią głównych aktorów czy przeczytać artykuły o kinie SF. Rzecz jasna, najciekawszy jest film z planu produkcyjnego „Matrixa". Dowiemy się z niego niemal wszystkiego.

Bullet Time w pl... nie ogólnym

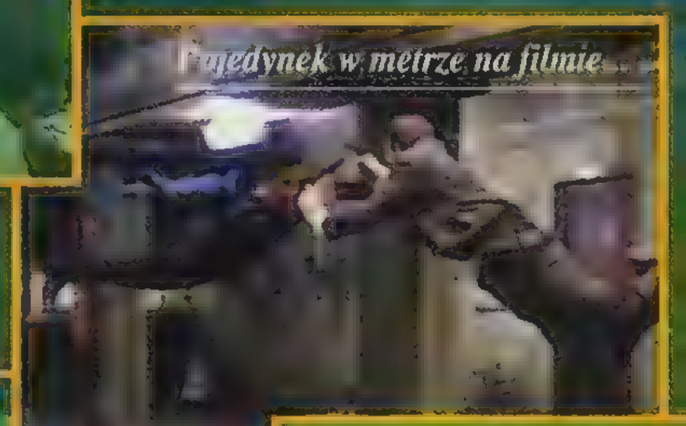
John Gaeta, spec od FX z Manex Entertainment

Aranżacja sceny pojedynku w metrze...



Jeden z kadrów... czyli Bullet Time

Pojedynek w metrze na filmie...



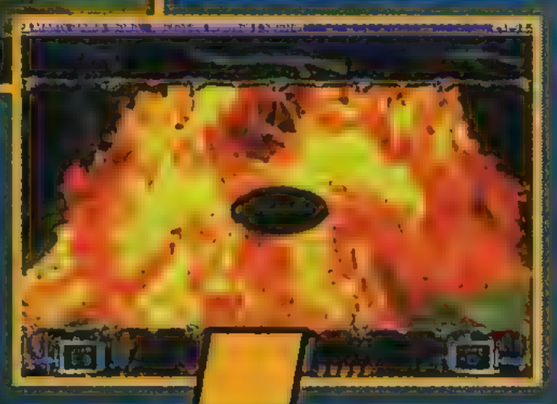
Próba do sceny Bullet Time na planie...

...i prawdziwy pojedynek w studiu

cybernet

Matrix

Na oficjalnej stronie „Matrixa" można też sobie postrzelać!



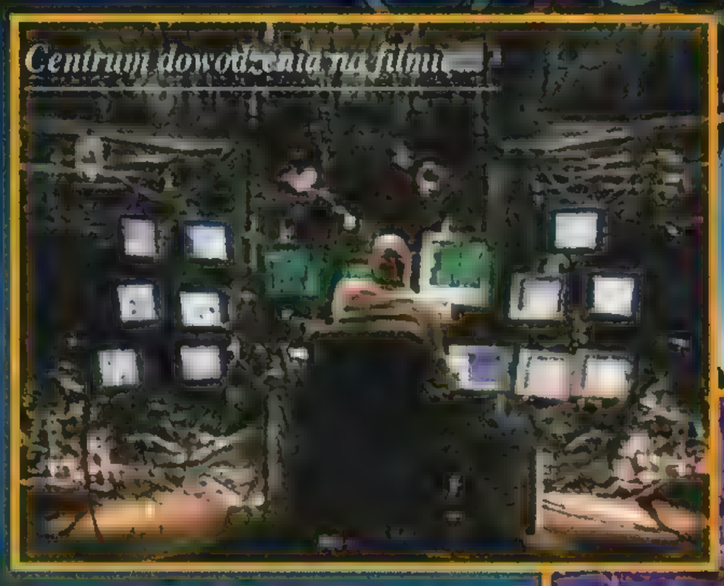
Znajdziemy tam masę zdjęć, filmików, plików dźwiękowych, screensaverów i innych gadżetów, wyczerpujące informacje na temat obsady aktorskiej, a także – uwaga! – grę, w którą dzięki pluginowi Shockwave może zagrać każdy. To prosty celowniczek – jako Neo lub Trinity rozwalamy żołnierzy w holu budynku, w którym więziono Morpheusa. Gierka banalna, za to ile daje radochy! Natomiast drugi godny uwagi adres to:

www.telmi.com.pl/matrix – doskonała polska strona, której główną zaletą jest to, że... jest w naszym rodzimym języku, a w dodatku zawiera dość obszerną Encyklopedię „Matrixa", wyjaśniającą wiele enigmatycznych haseł. Jest dość często uzupełniana i zawiera sporo ciekawych newsów.

Z pewnością wszystkich zainteresują wieści na temat kontynuacji „Matrixa". Jeszcze w tym roku bracia Wachowscy rozpoczną równoległe prace nad drugą i trzecią jego częścią. Mają one wejść na ekrany jedna po drugiej z kilkumiesięcznym odstępem. Keanu Reeves i Laurence Fishburne podpisali już kontrakty z Warner Bros., przy czym ten pierwszy na powtórnym wcieleniu się w Neo zarobi aż 30 milionów dolarów. Carrie-Anne Moss jeszcze nie ma umowy, ale wszystko wskazuje na to, że w sequelach znów pojawi się w roli Trinity. Niestety, treść kolejnych części wciąż pozostaje owiana mgłą tajemnicy. Wiadomo tylko, że ich akcja toczyć się będzie między innymi w podziemnym mieście Zion i że w drugiej części zobaczymy sceny pościgu samochodowego, w którym Neo będzie uciekał przed grupą agentów. Domyślać się jedynie można, że Zion znów będzie zagrożony i że pojawi się kolejny zdrajca. Snując dalsze przypuszczenia, można sobie wyobrazić też, że Trinity zostanie porwana przez inteligentne maszyny, zaś do matrycy trafi jej sobowtór i wciągnie Neo w pułapkę. Zemsta jednak będzie straszliwa... Mimo że to tylko spekulacje, być może zupełnym przypadkiem coś z nich może okazać się strzałem w dziesiątkę. Dlatego mam propozycję dla wszystkich fanów „Matrixa" – spróbujcie napisać krótkie konspekty scenariuszy następnych części filmu i ślijcie je pod adresem: matrix@ssonline.com.pl

Najlepsze z nich opublikujemy!

Hunter



Centrum dowodzenia na filmie

...i w zamyśle twórców

Scena na planie filmowym...

...i szkic w scenariuszu

Test dla posiadaczy DVD – „Sprawdź, czy jesteś tym Wybranym"

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział **KONIEC WIEKU**, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale **HARDWARE** staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale **INTERNET** zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzucilismy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu **NEON GENESIS EVANGELION**, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron
za 19.90
+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE
można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, zle obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

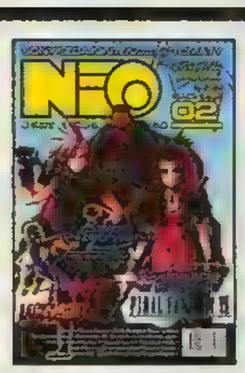
Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

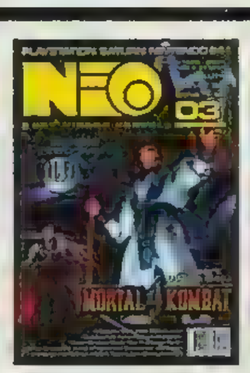
Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90



NEO'02
3.50 zł



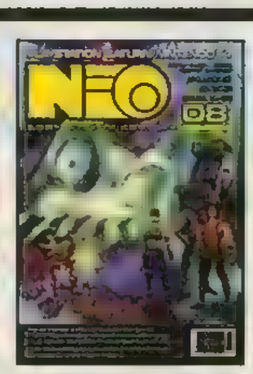
NEO'03
3.50 zł

NEO'04
3.50 zł

NEO'05
3.90 zł

NEO'06
3.90 zł

NEO'07
3.90 zł



NEO'08
3.90 zł

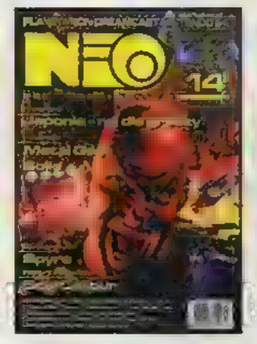
NEO'09
3.90 zł

NEO'010
3.90 zł

NEO'11
3.90 zł

NEO'12
4.50 zł

NEO'13
4.50 zł

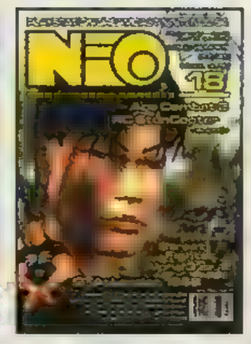


NEO'14
4.50 zł

NEO'15
4.50 zł

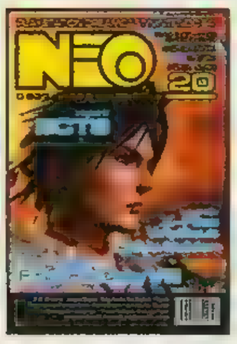
NEO'16
4.50 zł

NEO'17
4.50 zł



NEO'18
4.50 zł

NEO'19
4.50 zł



NEO'20
4.50 zł

NEO'21
4.50 zł

NEO'22
4.50 zł

NEO'23
4.50 zł

NSS'68
5.00 zł

NSS'69
5.00 zł

NSS'70
5.00 zł

NSS'71
5.00 zł

NSS'72
5.00 zł

NSS'73
5.00 zł

NSS'74
5.50 zł

NSS'75
5.50 zł

NSS'76
5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia w sieci sklepów EMPIK Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 78**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika NEW S SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	

Zamawiam następujące numery **NEO:**

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23								

Zamawiam następujące numery **ANIMEGAIDO:**

3	4/8	9							

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 78**

PRODUKTY FIRMOWE

	KOSZULKI M	L	XL	XLL		BLUZY M	L	XL	XXL
2	–	–	–	–	11	☐	–	☐	–
3	–	☐	☐	–	13	–	–	–	–
7	–	☐	–	–	15	☐	☐	☐	–
9	–	☐	☐	–	17	☐	–	–	–
10	☐	☐	☐	–	21	☐	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐	–					
18	☐	☐	☐	☐					
19	☐	–	–	☐					
20	☐	☐	☐	☐					

INNE

Plecak granat. 5 –

Plecak czerw. 6 –

Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 78**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Plecaki bardzo uniwersalne

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

6 PLECAK — BRAK

5 PLECAK

12 TORBA "KONSOLÓWKA" — 56.50

Torba „konsolówka" książki też może nosić

11 BLUZA — 62.50

Ceny zawierają koszty przesyłki

21 — 109.90

15 BLUZA — 39.90 — SUPER CENA!

14 T-SHIRT — 19.90 — SUPER CENA!

Bawełniane T-shirty

2 — 19.90

3 — 19.90

7 — 19.90

9 — 29.90

10 — 42.00

16 — 42.00

18 — 44.90

19 — 44.90

20 — 44.90

17 — 62.50

Nasze produkty wykonane są na: SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz wym[illegible]komputer na no[illegible] - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

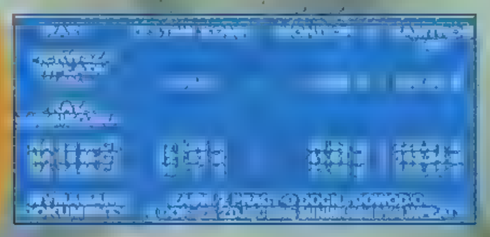
Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 466 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB 66/ATA
CD-ROM 48x , SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 1900 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 130 zł



ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM II 500 MHz CELERON A +128 cache	90
INTEL PENTIUM II 533 Mhz CELERON A +128 cache	290
INTEL PENTIUM III 450 Mhz	470
INTEL PENTIUM III 500 Mhz 512c	690
NTEL PENTIUM III 550 Mhz 512c	770
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 512c	970
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 512c	1400
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 512c	1970
INTEL PENTIUM III 533 Mhz 256c 133 Mhz	690

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	110
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	380

CD-ROM DOPŁATY:

LG DVD 8x/40x	450
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA)	850

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 6800 MB ULTRA DMA	50
HDD 8400 MB ULTRA DMA	110
HDD 13600 MB ULTRA DMA	200
HDD 18200 MB ULTRA DMA	280
HDD 20400 MB ULTRA DMA	330

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 14.III.2000

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP + 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 870 zł

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66 + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA1070 zł

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1600 Mhz (133 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66 + AGP PRO + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1700 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

TEL. (0-22) 838-28-97

FAX (0-22) 636-88-27

FAX (0-22) 636-88-29

pod tym numerem faxu możesz automatycznie pobrać naszą pełną ofertę.

Dzwoń w godz. 11-18

AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

KARTY GRAFICZNE	
PROLINK RIVA [illegible]	430
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB BOX	405
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB BOX TV-OUT	435
PROLINK RIVA TNT2 32MB ULTRA	605
PROLINK GEFORCE 32MB BOX TV-OUT	1020
CREATIVE RIVA TNT2 16MB M64 OEM	375
CREATIVE RIVA TNT2 VANTA 32MB PCI	480
CREATIVE RIVA TNT2 32MB M64 BOX	540
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB AGP OEM	1045
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB DDREM AGP BOX	1300
MATROX MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP	690
MATROX MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP	790
MATROX MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD	885
DIAMOND VIPER II 32MB SAVAGE 2000 OEM	890
STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	510
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	605
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM TV OUT	645
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB PCI OEM	670
SIS 6MB + TV-OUT	170
KARTY MUZYCZNE	
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI OEM	115
CREATIVE SOUND BLASTER VIBRA 128 CT4810	140
CREATIVE Sound Blaster Live! 1024 OEM	265
CREATIVE Sound Blaster Live! Player1024 CT4760 box	410
CREATIVE Sound Blaster (Live) + zestaw g ośnikowy FPS 1000	530
CREATIVE Sound Blaster Live! Platinum box	690
MODEMY	
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	150
ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewn trzny Rockwell	330
USR SPORTSTER 5600 WEW	345
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	445
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	605
NAGRYWARKI	
CD-RECORDER LG CED-8080B 8/4-RW/32 BOX	1145
CD-REWRITER YAMAHA. . . . . 8/4-RW/24 SCSI OEM	1260
CD-REWRITER YAMAHA . . 8/4-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog)	1205
CD-REWRITER YAMAHA. . . . . 8/4-RW/24 ATAPI BOX	1260
CD-REWRITER YAMAHA. . . . .8/4-RW/24 SCSI BOX EXT	1925
HP CD-RECORDER 9110 AT 8/4/32 OEM	1100
HP CD-RECORDER 9210i wew. 8/4-RW/32 (bufor 2MB) SCSI	1245
HP CD-RECORDER 9210e 8/4-RW/32 SCSI	1680
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/8 USB EXT.	1285
MITSUMI CD-RECORDER 4/4/24 BOX	865
TUNERY TV	
PROLINK DIGITAL VCR PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK STUDIO PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK POWER STUDIO PAK +KAM.DIGITAL+TXT+CAPTURE	450
PROLINK MEETING PAK PLUS +FM+KAM.PHILIPS+CAPTURE	705
CAPTURE TV+PILOT+TXT+PAL-D/K (APAC)	250
AVER CAPTURE'98 DK/BG TXT + PILOT	345
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR STEREO TXT+PILOT	355
AVER PHONE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+RADIO	420
GŁOŚNIKI	
SAMSUNG SMS 5100 SUB-WOOFER	245
SAMSUNG FS2822BA Flat Panel Sub-Woofer	520
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND OEM	415
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND BOX	460
CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE	630
CREATIVE FPS 2000 4PT SURR. DIGIT.	840
CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL	1465
YAMADA B-502P DOLBY PRO LOGIC 5+1	865
YAMADA B-502D DOLBY DIGITAL AC3 5+1	1185
5+1 THEATRE + SOUND CARD 6 CHANEL	865
KAMERY	
KAMERA PC PROLINK	345
KAMERA PC PROLINK USB OEM	385
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM II USB	390
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM GO USB	705
SAMSUNG KAMERA PC MPC-C10 USB	365
KAMERA PC ZOLTRIX EAGLECAM USB	270
KAMERA CREATE AND SHARE-INTEL USB	325
KAMERA LG PC LPC-U 30 USB	375
KAMERA LOGITECH QUICKAM HOME OEM USB	360

MONITORY	
ARCUS MONO 9"	390
ARCUS MONO 14" 1454	350
LG 520S, LR NI 15"	710
LG 575N 15" OSD DIGITAL	780
LG 550M	745
LG SW775N 17" OSD DIGITAL	1135
LG 77M 17"	1230
LG 795SC 17" 100MHz 0,26	1465
LG SW775FT FLATRON + COLOREFFECT	1470
LG SW 995E 19"	2225
LG 570LS 15" LCD 5ms	5420
SAMSUNG Samtron 55E 15" (2 lata gwarancji)	655
SAMSUNG Samtron 55B 15" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz OSD	710
SAMSUNG Samtron 75E 17" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz OSD	1000
SAMSUNG 550s 15"	715
SAMSUNG 550b 15"	835
SAMSUNG 750s 17"	1230
SAMSUNG 700 FT	1775
SAMSUNG 950p 19"	2460
SAMSUNG 900SL+ 19"	2595
SAMSUNG 900FT 19"	2780
SAMSUNG 900NF 19"	3046
SAMSUNG 1100P PLUS 21"	5025
HITACHI CML150X 15" TFT	6085
HITACHI CM 610 ET 17" H 0,23	1325
HITACHI CM 650 ET 17" H 0,21 SN (krótka lampa kineskopowa)	1820
HITACHI CM 813 ETM PLUS 21" H 0,21	4565
HITACHI CM 815 ET PLUS 21" H 0,21	6230
PHILIPS 104B 14"	585
ADI GT55 17" Sony Trinitron 1600x1200@75Hz 0,25 TCO99 (3 lata gwar.)	1725
ADI G66 19" krótki kineskop Panasonic 1600x1200@75Hz TCO99 (3 l.gw)	2540
HYUNDAI 17" S-770	1070
SONY 110 EST 15" 0,25 1024 x 768 /85 MHz	920
SONY E100E EST 15" 0,24 1024 x 768 /87 MHz FD TRINITRON	990
SONY E200E 17" 0,24 1024 x 768 /104 MHz FD TRINITRON	1680
SONY G200 17" 0,24 1024 x 768 /118 MHz FD TRINITRON	1970
SONY E400 19" 0,24 1280 x 1024 /92 MHz FD TRINITRON	2900
DRUKARKI	
HP DESK JET 610C	436
HP DESK JET 710C	580
HP DESK JET 815C	680
HP DESK JET 840C	675
HP DESK JET 830	870
HP DESK JET 850	1265
HP DESK JET 880C	1130
HP DESK JET 970 CXI	1640
HP DESK JET 1120C (A3)	1770
HP DESK JET 2000C	1835
HP OFFICE JET T65	2215
HP LASER JET 1100	1870
HP LASER JET 1100A	2400
HP LASER JET 2100	3275
OKI 3320	1645
OKI 3321	1850
PANASONIC KX-P1150 PL 9 igieł 10"	535
PANASONIC KX-P1694 PL 9 igieł 15"	1085
PANASONIC KX-P6500 LASER 6str/min	1255
SKANERY	
MUSTEK SCANEXPRESS 1200 CP	340
MUSTEK SCANEXPRES 12000SP	680
PLUSTEK OPTICPRO 9636T z przystawk do negatywów	455
PLUSTEK OPTICPRO 12000T z przystawk do negatywów	470
PLUSTEK OPTICPRO A3+FINEREADER	915
HP C7167A SCANJET 3200C	495
HP C7177A SCANJET 4200C	920
HP C7 197 SCANJET 5200C	1080
HP SCANJET 5300	1240
HP C7677A SCANJET 6300C	1850
HP C7678A SCANJET 6350C	2415
ARTEC AM12U PLUS USB EPP	345
ARTEC 1236U-MAC & PC + FINEREADER	450

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!

!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!

!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Rozwiązania konkursów

GTA 2

Czesław Lazurski, Warszawa; Łukasz Barański, Lębork; Andrzej Wiatrowski, Turek; Krzysztof Pijarczyk, Warszawa; Tomasz Kowalski, Kalisz; Krzysztof Schutz, Koszalin; Damian Staniec, Starachowice; Michał Matlakowski, Lublin; Norbert Tyklewicz, Poznań; Daniel Dzięcioł, Warszawa; Małgorzata Wierzchoń, Szczecin; Artur Zielony, Kraków; Michał Jaskulski, Wolin; Szymon Sawicki, Gniezno; Mariusz Zięciak, Toruń; Tomasz Kozłowski, Kępno; Piotr Kaliński, Warszawa.

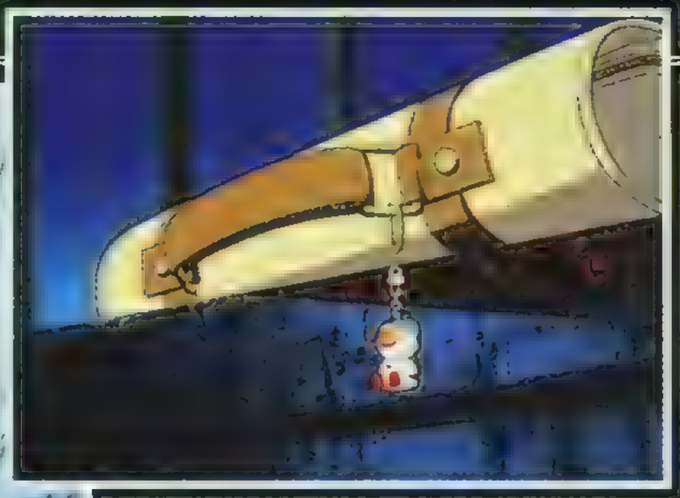
EARTH 2150

Robert Wiśniewski, Warszawa; Igor Samsonowicz, Słubice; Łukasz Pośnik, Pruszków; Łukasz Bednarski, Tychy; Adrian Gałązka, Warszawa; Tomek Turkiewicz, Warszawa; Krzysztof Wnuk, Zamość; Kuba Wiszniewski, Szczecin; Mariusz Poszwa, Szczecin; Dawid Kasperski, Poznań; Janusz Smorawski, Kazimierz Biskupi; Paweł Zabłocki, Grajewo; Maciej Adamczak, Poznań; Rafał Szałek, Piła; Daniel Ślusarz, Dobczyce; Przemek Kaliś, Olkusz; Przemysław Kowalczyk, Kielce; Grzegorz Siemczuk, Łobez; Piotr Romanowski, Łódź; Robert Tomaszewski, Kielce.

ATLANTIS 2

Andrzej Haliński, Nowy Dwór Gdański; Arkadiusz Szurgot, Łódź; Dominik Jarzemski, Bydgoszcz; Andrzej Machaliński, Rumia; Marek Lach, Łomża; Rafał Chajec, Ruda Śląska; Filip Wasilewski, Zgorzelec; Jarosław Niemczak, Warszawa; Marcin Sosnowik, Szczytno; Tomasz Sokołowski, Krasnystaw; Norbert Szychowski, Kraśnik; Bartosz Makowski, Chojnice; Rafał Andrzejczak, Warszawa; Maciek Myszkowiak, Szczecin; Kazimierz Nagrodzki, Będzin; Maciej Chrul, Zielona Góra; Paweł Marzec, Michałowice; Łukasz Zawadzki, Mierzęcice; Sebastian Musiał, Jaworzno; Rafał Wasążnik, Legionowo; Przemek Pietraszek, Warszawa; Dariusz Tokarczuk, Rociborowice Dolne; Tomasz Lizak, Polanica Zdrój; Wojtek Barczewski, Gdańsk; Dobrosław Kanarski, Głuchołazy; Jacek Domański, Łódź; Mariusz Bogdał, Międzygórze.

Prosimy o kontakt z redakcją Leszka Ratajczka z Brodnicy.



Pośród standardowych japońskich produkcji, wypełnionych wielkookimi panienkami, mocarnymi robotami i dzielnymi samurajami, zdarzają się utwory, dla określenia, których nawet słowo „kultowy" wydaje się być zbyt słabe!

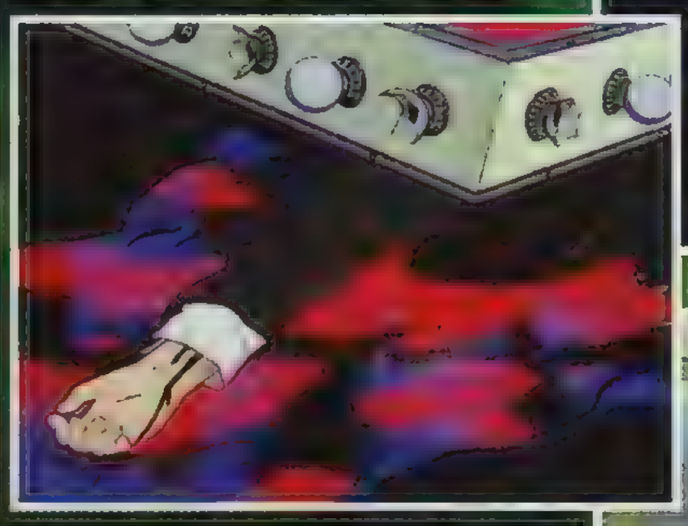
Film „Serial Experiments Lain"pretenduje do grona utworów o takiej klasie jak: "Akira", „Ghost in the Shell" czy „Neon Genesis Evangelion". Czy to przypadek, że wszystkie wymienione na wstępie pozycje opowiadają właściwie o tym samym? Oczywiście akcja, bohaterowie i scenografia są za każdym razem inne, jeśli jednak odrzucimy tę zewnętrzną powłokę, to w utworach zostanie tylko jedno – Bóg.

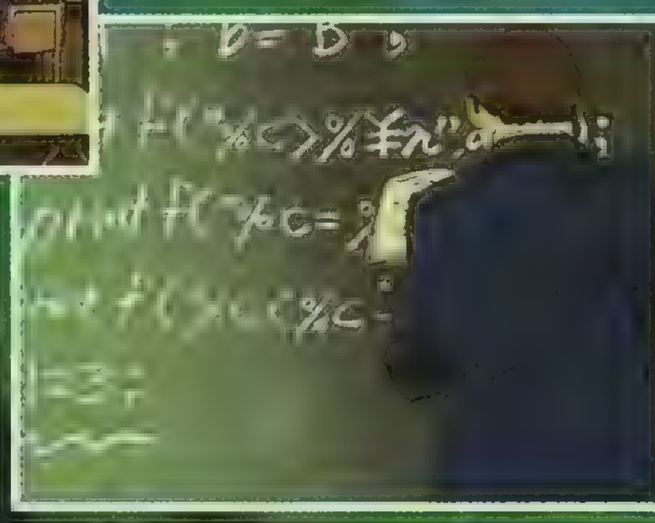
ALE PO KOLEI

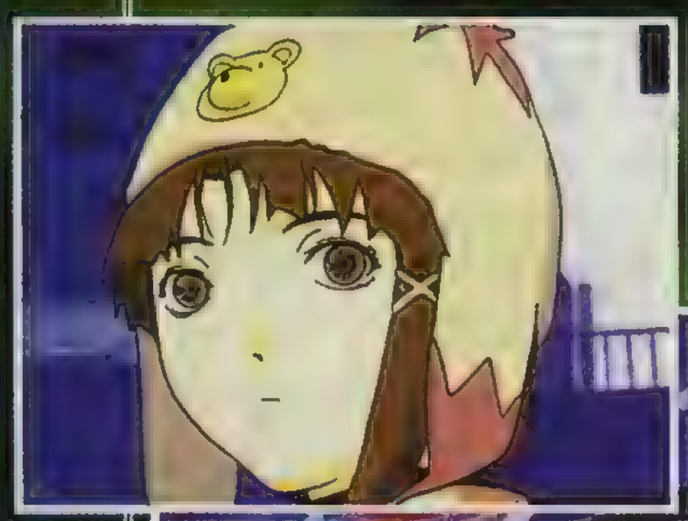
Recepta Hitchcocka na dobry film pozostaje niezmiennie aktualna: jeden „szybki" trup, a potem akcja zagęszcza się. „Serial Experiments Lain" zaczyna się mocno: od przejmującej sceny samobójstwa jednej z uczennic szkoły, do której uczęszcza nasza bohaterka – Iwakura Lain. Czyżby smutny przykład skutków, do jakich doprowadzić może przemęczenie nauką? Jednak nie. Po tej tragedii Lain i inne osoby z jej klasy zaczynają dostawać dziwne e–maile, podpisane imieniem samobójczyni. Do tego momentu nasza bohaterka była jedną z najbardziej szarych i bezbarwnych uczennic, jakie można sobie wyobrazić. Prawie nie miała koleżanek, nie chodziła na imprezy, nie dbała o atrakcyjność swego wyglądu, a przede wszystkim – kompletnie nie interesowały jej komputery. Swym zachowaniem sprawiała wrażenie kogoś opóźnionego w rozwoju, a świat dookoła niej był tylko czymś w rodzaju teatralnej atrapy. Jednak e–mail od zmarłej koleżanki coś w Lain przebudził. Od tej chwili zaczyna się w niej rozwijać obsesyjne zainteresowanie siecią, wirtualnym światem po „drugiej stronie kabla". Rzeczywisty świat także zmienia się. Początkowo jest płaską, nieciekawą dekoracją: dom, szkoła, pociąg, rodzina – życie toczące się wciąż tym samym rytmem. Z czasem jednak, jak w rzeczywistej dekoracji, zaczynamy dostrzegać nieprawdziwość i fałsz niektórych elementów. „Serial Experiments Lain" nie jest serialem dla miłośników płytkiej sensacji. Podobnie jak w słynnych „The X–files" jego główną atrakcją jest tajemnica (a właściwie Tajemnica przez duże „T") i proces dochodzenia do jej rozwiązania. Dla Iwakury Lain, bohaterki serialu, będzie to tym trudniejsze, że całe jej życie jest częścią wielkiej zagadki. Siła oddziaływania „Serial Experiments Lain" jest przy tym podobna jak w przypadku „Z Archiwum X". Kiedy oglądamy „Akirę", „Evangeliona" czy „Ghost in the Shell", to wydarzenia na ekranie traktujemy jako swego rodzaju umowność. Możemy sobie powiedzieć: „To tylko science fiction, bajka, to nie ma nic wspólnego z realnym światem". W przypadku „Serial Experiments Lain" nie ma tak prostej ucieczki. Akcja serialu odnosi się bezpośrednio do otaczającej nas rzeczywistości i bardzo prawdopodobnej bliskiej przyszłości. Tam zaś, gdzie nie starcza już doświadczeń z realnego świata, autorzy podpierają akcję przekonującymi (a w każdym razie działającymi na wyobraźnię) paranaukowymi hipotezami. Tak przekonującymi, że nawet spotkanie z Bogiem (może lepiej: z Bogiem–Uzurpatorem) nie będzie czymś nie do przyjęcia.

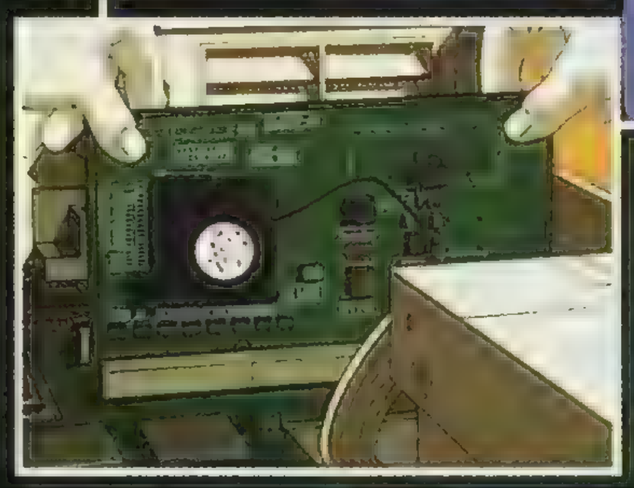
DUCH Z KOMPUTERA

Od zarania dziejów wszystko co nowe i przełomowe wzbudzało podejrzliwość, ostrożność i niepokój. Tematem opowieści grozy bywały więc pociągi, samochody, aeroplany, nawet sieć telefoniczna. „Serial Experiments Lain" przedłuża tę tradycję o narzędzie, które zrobiło w ostatnich latach zawrotną karierę – o Internet. Od czasu do czasu do popularnych publikacji przenikają naukowe spekulacje na temat możliwości samorzutnego powstania inteligencji w sieci komputerowej. Czarny scenariusz takiego zdarzenia zakłada, że w ciągu najdalej dwudziestu lat sieci komputerowe osiągną taki stan skomplikowania i taką moc obliczeniową, by mogła powstać sztuczna świadomość. Od tego momentu ewolucja nowo powstałej istoty potoczy się lawinowo i wyniesie ją na niewyobrażalne dziś dla nas poziomy. Ludzie będą już niepotrzebni, ulegną więc likwidacji. W „Serial Experiments Lain" podstawą scenariusza jest koncepcja wszechobecnej sieci. Sieci, która

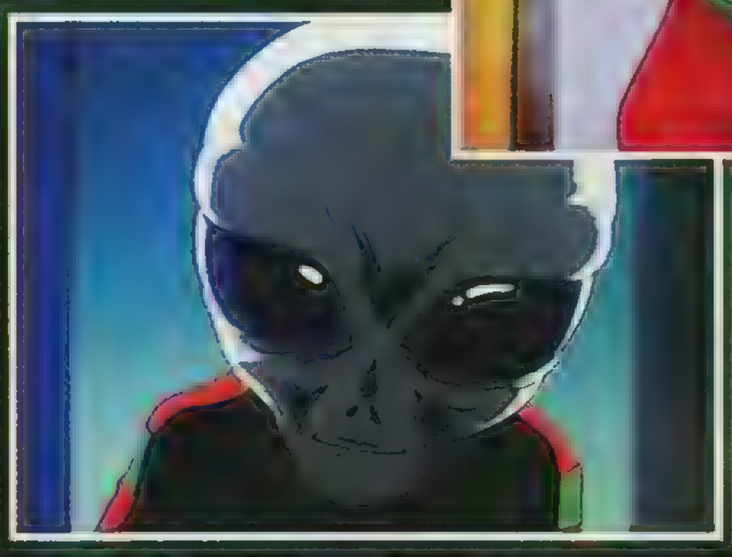








teorii. Roswell, Majestic-12, projekt Xanadu, a przede wszystkim rezonans Schumana, mają przekonać nas, że przyszłością ludzkości jest nie tyle „Bóg z maszyny", co powstanie wspólnej świadomości. Ludzi na świecie jest już niemal tyle, co komórek nerwowych w mózgu. Do



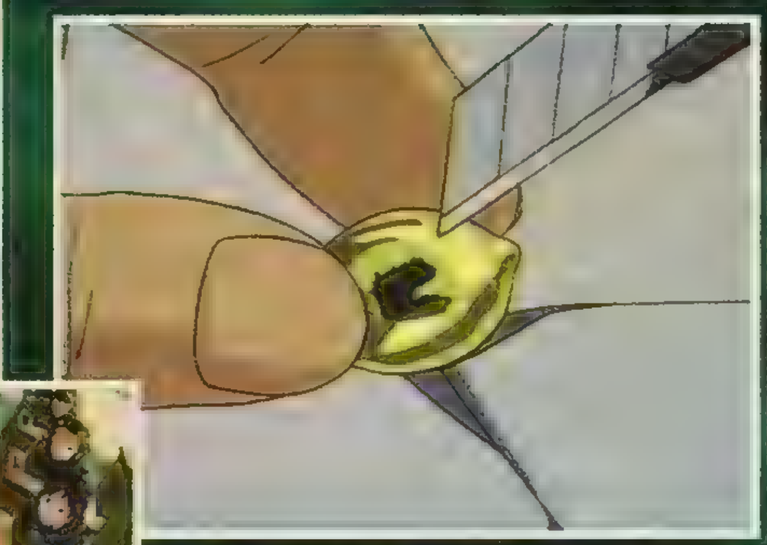
schematu nadążanie za akcją „Serial Experiments Lain" nie będzie proste. W większości poznajemy tylko te zdarzenia, w których bierze udział

główna bohaterka. Przy tym, jak w dobrym horrorze, musi ona dopiero odkryć ich logikę i sens. SEL nie jest typowym produktem komercyjnym, mimo że pomyślano go jako serię TV. Czuje się tutaj posmak nowatorstwa, wrażenie eksperymentu raczej niż powielania schematów cyberpunku czy horroru. Każdy odcinek rozpoczyna się od tego samego ujęcia ulicznego ruchu, zmiany świateł, ruszającego ze skrzyżowania samochodu. W każdym można też znaleźć, pełniące rolę motywu przewodniego, ujęcia słupów wysokiego napięcia i zwisających kabli.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Nie jest to film dla poszukujących łatwej rozrywki, szybkiej akcji, wybuchów i strzelanin. Trzeba mieć zacięcie do cierpliwego podążania za niezbyt wartką akcją, interesować się paranaukowymi hipotezami, a przede wszystkim umieć przeżywać wolno budowane napięcie, śledzić wewnętrzne rozterki bohaterów. To w słowach i obrazach, nie w gwałtownych czynach, zawarta jest najwartościowsza część serialu. Obraz jest przy tym często eksperymentem. Autorzy posługują się uproszczeniem, symbolem, lubują się w ekstremalnych ujęciach - pod dziwnymi kątami lub z najbliższej z możliwych odległości. Na szczęście to, co normalny film uczyniłoby niestrawnym, w animacji wcale nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie - dodaje głębi i oryginalności. To jednak nie czyni treści serialu łatwiejszą w odbiorze, nawet dla wyrobionej widowni.

Pejotl



wbrew wszelakim intencjom zaczyna obejmować nie tylko komputery, ale także ludzkie umysły. W jednym z odcinków autorzy zarzucają nas całym katalogiem paranaukowych

szczęścia potrzeba jeszcze tylko fal mózgowych. Ich rolę ma podobno spełniać rezonans elektromagnetyczny o częstotliwości 8 Hz, zachodzący w górnych warstwach ziemskiej atmosfery. Dociera on do każdego zakątka globu, a ponieważ jego wpływ na żywe istoty nie został jeszcze zbadany, niektórzy upatrują w nim uśpionej świadomości całej Ziemi.

HUMBUG CZY ARCYDZIEŁO?

Mimo że w serialu jest taki moment, gdy wydaje się, iż po wielkim otwarciu seria zmieni się w zwykłą opowiastkę o superbohaterce przeżywającej przygody w cyberprzestrzeni, to nie dajcie się na to nabrać. Autorzy uprawiają swoistą grę z widzem. Za każdym razem, gdy powiecie sobie: „Aha, to już wiem, co będzie dalej", następny odcinek zburzy wasze wyobrażenia. Dla widzów przyzwyczajonych do hollywoodzkiego

Serial Experiments Lain
1998 Triangle
Staff/Pioneer LDC
Reżyseria:
Ryutaro Nakamura
Scenariusz:
Chiaki J. Konaka
Projekt postaci:
Yoshitoshi Abe

tips & tricks

Banzai & Frogger

1602 A.D.

Aby wejść do trybu oszustw, przytrzymaj w trakcie gry CTRL + SHIFT + ALT + W. W lewym rogu ekranu pojawi się pole, wpisz w nim 2061, a potem wciśnij ENTER. Teraz wciśnij A, a następnie Enter. Już działają kombinacje: SHIFT + M – pieniądze; SHIFT + Z – cegły; SHIFT + K – działa; SHIFT + H – drzewo; SHIFT + T – narzędzia. Poza tym możesz wpisać: gold – złoto; fastgame – wszystkie budynki.

ASHERON'S CALL

W trakcie gry wpisz: *ATOYOT* – postać wyskakuje w powietrze i zawisa; *TEAPOT* – postać tańczy „I'm a little teapot"; *YMCA* – postać tańczy „YMCA".

DELTA FORCE 2

W trakcie gry naciśnij „~" (tyldę). Potem wpisz któryś z kodów i naciśnij Enter: thetrooper–God mode; diewithyourbootson – nieskończona amunicja; sunandsteel – przeładowanie amunicji; stilllife – niewidzialność; revelations – 8 pocisków artyleryjskich.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

W trakcie uruchamiania gry wciśnij i przytrzymaj Shift – włączy się menu umożliwiające przejście do trybu „Developer". Gdy już uruchomisz grę, włącz opcję „talk" (przeważnie klawiszem „\") i wpisz: iamgod – God mode na każdym poziomie oprócz ostatniego; iamgoddess – God mode na ostatnim poziomie; smoghead – uzupełnia stan energii; debug on/of – włączenie/wyłączenie trybu „debug"; all weapons – bronie w trybie „debug"; give [nazwa] – daje określoną broń; gimme [nazwa] – daje określony przedmiot.

GUNMETAL

W trakcie gry wciśnij F8 i wpisz: MADMECHASTREISAND – amunicja; MADCOSMODNA – życie; MADDUCTTAPE – osłony; MADRUBYSLIPPERS – tryb latania (klawisze A i Z); MADBANANAPEEL – wyłącza latanie; MADBUCKETOWEASELS – tryb turbo; MADGETOUTANDWALK – wyłącza turbo.

LE MANS 24 HOURS

Kody wpisujesz jako imię kierowcy. Poprawny wpis zostanie potwierdzony błyśnięciem ekranu i pojawieniem się pęknięcia.
ALLTHECARSNOW – wszystkie samochody w trybie zręcznościowym; ALLTRACKSPLEASE – wszystkie trasy w trybie zręcznościowym; ENDOFFERS – wszystkie wozy z mistrzostw; LEMANSOFFERS – nowe samochody w trybie Le Mans; TOYOTA1999 – jeździsz dla Toyoty; 1999AUDI – nowe Audi; 19BMW99 – nowe BMW; DEBORALM – drużyna Debora; DEBORACING – jeździsz dla drużyny Debora w trybie Le Mans; 1999CHEATCARS – ukryte samochody.

NOX

Naciśnij F1, by wejść w tryb konsoli, po czym wpisz „Racoiaws". Teraz możesz używać poniższych komend: set god – nieśmiertelność, pełna mana; help cheat – wyświetla cheaty; cheat ability – resetuje zdolności; cheat goto {waypoint I x y} – przeniesienie się w wybrane miejsce; cheat health – na zdrowie; cheat mana – odnawia manę; cheat level xxx – poziom xxx; cheat spells – zmienia poziom zaklęć; cheat gold xxx – dodaje złota.

NBA LIVE 2000

Odblokowanie Michaela Jordana – Pokonaj Jordana w trybie „superstar", w pojedynku 1 na 1.
Odblokowanie Isaiaha Thomasa – Uzyskaj 15 przejęć piłki w trybie „superstar".

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Naciśnij Esc, by wyświetlić cheat menu, a potem wpisz któryś z poniższych kodów: gothere – wybór poziomu; glowfist – zwiększenie siły ognia; gimmelife – 5 dodatkowych żyć; gimmelumz – 5 dodatkowych pocisków.

ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES

Gość – fotograf: wpisz „Chris Sawyer" jako imię gościa. Gość – malarz: wpisz „Simon Foster" jako imię gościa. Szczęśliwy gość: wpisz „Melanie Warn" jako imię gościa. Gość machający ręką: wpisz „Katie Brayshaw" jako imię gościa. Podwójna opłata za przejazd: wpisz „John Mace"' jako imię gościa. Bardzo zadowolony gość: wpisz „John Wardley" jako imię gościa. Szybsze gokarty: wpisz „Damon Hill" jako imię gościa.

SYSTEM SHOCK 2

W trakcie gry wciśnij Shift i klawisz przecinka, aby wyświetlić listę komend. Potem wpisz kod i naciśnij Enter.
ubermensch – maksymalne statystyki; psi_full – komplet punktów PSI; add_pool [liczba] – daje podaną liczbę cybermodułów; cycle_ammo – przełącza dostępną amunicję; shock_jump_player – przeskok; look_cursor – przełącz kursor w tryb „look"; reload_gun – przeładowanie broni; swap_guns – przełącz pomiędzy bronią podstawową i zapasową; select_psipower – menu wyboru PSI; equip_weapon – wybór broni; cycle_weapon [–1 lub 1] – przełączanie dostępnych broni; psi_power – działa jak przyciski poziomów 1–5; stop_email – zatrzymuje akurat odtwarzany log lub mail; clear_teleport – czyści istniejący marker teleportera; quickbind – podpisuje quick slot; quickuse – aktywuje quick slot; use_obj – użycie obiektu; interface_use – użycie przedmiotu z inventory; play_unread_log – odtwórz nieprzeczytany log; show_version – wyświetla numer wersji; frob_toggle – przełącza tryby; quicksave – nagrywa stan gry; quickload – wczytuje stan gry; toggle_compass – przełączanie kompasu; toggle_inv – przełączanie panelu inventory; toggle_mouse – przełączanie trybu kursora; wpn_setting_toggle – przełączanie ustawień broni; msg_history – przełączanie listy wiadomości; query [0 lub 1] – przełącza kursor zapytania; split [0 lub 1] – przełącza split–kursor; fire_weapon [0 lub 1] – strzał z broni; summon_obj [nazwa przedmiotu] – daje określony przedmiot.
Spis przedmiotów, które możesz uzyskać korzystając z komendy „summon_obj": 20 nanites, ap clip, assault rifle, big nanite pile blast turret, brawnboost implant, crystal shard, electro shock emp rifle, fusion cannon, gren launcher, heavy armor ice pick, lab assistant implant, laser pistol, laser turret light armor, medical kit, medium armor, midwife organ monkey brain, nanites–pistol, power cell, psi amp, psi booster recycler, shotgun, slug turret, standard clip, stais field generator, swiftboost implant, timed grenade, toxin grenade, worm launcher.

TEST DRIVE 6

Aby uzyskać dostęp do nowego trybu gry (Stop The Bomber), złap w trybie pościgu policyjnego samochody na trasach: Paryż, Rzym, Nowy Jork, Hong Kong i Londyn. Jako imię zawodnika wpisz: Honda XR – dostęp do motocykla Hondy; AKJGQ – 6 milionów zielonych; DFGY – dostęp do wszystkich wozów; ERDRTH – dostęp do wszystkich tras; CVCVBM – krótkie wyścigi; OCVCVBM – bez krótkich wyścigów; QTFHYF – skrócone tory; OPIOP – zadania; OPOIOP – bez zadań; FFOEMIT – wyłącz mierzenie czasu na checkpointach; NOEMIT – włącz mierzenie czasu na checkpointach; RFGTR – tryb Stop The Bomber.

THE SIMS

W trakcie gry wciśnij CTRL + SHIFT + C i wpisz: klapaucius – 1000 do kasy, water_tool – woda!, set_hour xxx – ustaw godzinę na xxx (1–24), sim_speed xxx – ustaw prędkość gry na xxx (–1000 do +1000), interests – pokazuje szczegóły osobowości, autonomy xxx – ustaw poziom samodzielnego myślenia Simów na xxx (1–100), grow_grass xxx – ustaw poziom wzrostu trawy na xxx (1–150), map_edit on/off – edycja mapy włączona/wyłączona, route_balloons on/off – poradnik włączony/wyłączony, draw_all_frames on/off – rysowanie wszystkich klatek animacji włączone/wyłączone, history – pożegnanie z historią rodziny, edit_char – otwiera okno tworzenia rodziny; draw_floorable on/off – siatka włączona/wyłączona; draw_routes on/off – wyświetlanie drogi zaznaczonej osoby włączone/wyłączone, move_objects – przemieszczanie dowolnych obiektów, prepare_lot – naprawa; preview_anims on/off – animacje wejściowe włączone/wyłączone; rotation (0–3) – obraca kamerę, wykrzyknik (!) – powtórka ostatniego kodu, średnik (;) – oddziel nim kody, gdy wpisujesz kilka na raz.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Inna wersja: set_speed – ustawienie prędkości gry (–1 000 – 1 000), log_mask – wstawienie maski, sweep on/off – włączenie/wyłączenie trików, tile_info on/off – wyświetlanie informacji włączone/wyłaczone, !;!;!;!;!;!;!;!;!;!; – wpisz tę kombinację zapełniając całe okienko dialogowe, po czym wcisnij Enter – otrzymasz 30 000 simoleonów.
Porada: Gdy Sim wyrzuca śmieci, zatrzymaj go zaraz po wyjęciu torby z kubła. Podnieś to, co zostawi na ziemi, i wrzuć do pustego już pojemnika. W ten sposób nie trzeba wychodzić do śmietnika na zewnątrz.

THIEF GOLD

Aby pominąć poziom, na którym aktualnie się znajdujesz i przejść do następnego, wciśnij Ctrl, Alt, Shift, End. Niestety, nie otrzymasz pieniędzy, które mógłbyś zebrać przechodząc poziom w normalny sposób.

TOY STORY 2

Aby uzyskać nieśmiertelność, wciśnij SHIFT + CTRL – w lewym górnym rogu pojawi się okienko. Wpisz: buzz's laser. Inny sposób to wpisanie: alakazam, gdy na ekranie wejściowym pojawia się napis „Press Jump".

THE WHEEL OF TIME

Wciśnij tyldę ("~") i wpisz: allammo – pełen stan amunicji; fly – tryb latania; ghost – przenikanie przez ściany; god – God mode; walk – wyłącza ghost mode i fly mode; killpawns – zabija wszystkie potwory.

TZAR (wersja demo)

Wciśnij Enter – pojawi się okno dialogowe. Wpisz któryś z poniższych kodów i potwierdź Enterem: hmprettypleasewithsugarontop – włączenie cheatów; hmresign – przegrana; hmgod – aktywna jednostka staje się nieśmiertelna; hmnotech – pełne zaawansowanie techniczne; hmbuildozer – natychmiast stawia zaznaczony budynek; hmpetleva – plus 10 tysięcy do każdego z surowców; hmreveal – pokazuje mapę; hmnofog – usuwa Mgłę Wojny (Fog of War).

ULTIMA 9: ASCENSION

W katalogu, w którym zainstalowałeś grę, powinien znajdować się plik default.kmp. Otwórz go dowolnym edytorem tekstu (np. Wordpadem) i dopisz: alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable; alt+shift+l = toggle_avatar_fly. W trakcie gry podane kombinacje klawiszy uruchomią żądaną funkcję (nieśmiertelność i latanie). Ponadto możesz w podobny sposób wykorzystać pozostałe kody: pass_one_hour; unpass_one_hour; pass_one_minute; unpass_one_minute; toggle_sun; toggle_wind; toggle_storms; toggle_avatar_fast; sunrise_sunset.

UNREAL TOURNAMENT

Cheaty w trybie single. Włącz konsolę i wpisz: allammo – pełen plecak amunicji; behindview 0 – widok FPP; behindview 1 – widok TPP; fly – latanie; ghost – przenikanie przez ściany; god – God mode; iamtheone – uruchomienie trybu cheat; killall [rodzaj wroga] – zabicie wszystkich wrogów danego typu; loaded – pełen arsenał broni; open [nazwa mapy] – wgranie danej mapy; summon [wpisz nazwę przedmiotu] – daje określony przedmiot; walk – zwykły tryb chodzenia.
Przedmioty, które możesz uzyskać za pomocą komendy „summon": Chainsaw, DoubleEnforcer, Enforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, WarHeadLauncher.

URBAN CHAOS

Naciśnij F9, by włączyć okno konsoli. Wpisz „bangunsnotgames", aby włączyć tryb cheat oraz otrzymać nieśmiertelność. Teraz możesz też skorzystać z poniższych kodów: darci – grasz jako oficer D'arci; roper – grasz jako Roper; win – natychmiastowe ukończenie poziomu; lose – natychmiastowa przegrana; fade [wpisz #] – ustawienie przeźroczystości mgły; telw [wpisz #] – przejście do danego punktu; tels – zaznaczenie punktu na mapie; telr – powrót do zaznaczonego punktu; boo – seria wybuchów; cctv – fluorescencyjna zielona grafika; world – wybór muzyki.

UWAGA! UWAGA! UWAGA!

Już za miesiąc majowy numer NSS, a w nim między innymi:

RECENZJE:

MDK2
- Kolejna część przygód Kurta i jego wesołej kompanii w nowej, odlotowej oprawie graficznej!

MIGHT & MAGIC 8
- Prawdziwa gratka dla miłośników RPG, którzy skończyli już cześć siódmą tej wielkiej sagi!

ULTIMA 9: ASCENSION
- Tytuł dawno oczekiwany, w końcu ujrzał światło dzienne. Czy spełni pokładane w nim nadzieje?

DEVIL INSIDE
- Będziesz mógł wystąpić w krwawym show na żywo i zostać bohaterem telewidzów!

STARLANCER
- Nowy tytuł twórców WING COMMANDER-a. Sprawdź się w roli kosmicznego pilota!

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
- Kolejna odsłona super popularnych wyścigów. Tym razem pościgamy się wózkami Porsche!

CROC 2
- Doskonała platformówka z zielonym gościem w roli głównej!

STAR WARS: FORCE COMMANDER
- Masz okazję zostać dowódcą sił Imperium i dać w kość kumplom Skywalkera!

...I wiele innych gier, które dopiero się pojawią!

POZA TYM:

Gigantyczna zapowiedź VAMPIRE: THE MASQUERADE - Doskonała gra, zrobiona na podstawie oryginalnego systemu storytellingowego. Kiedy zostaniesz już wampirem, zrozumiesz, co znaczy Głód!

NOX oraz INVICTUS zmiażdżone w Imadle! Oprócz nich wiele innych wyczerpujących opisów, ułatwiających przejście najpopularniejszych gier!

CYBERNET, a w nim masa arcyciekawych materiałów: intrygujące cybernewsy z Polski i ze świata, opisy najciekawszych stron internetowych, tajemnicze i niewyjaśnione historie oraz... WOJNY W NECIE!

LINUX, Co to jest Linux, czyli wyczerpujący materiał na temat konkurencyjnego dla Windows, darmowego systemu operacyjnego!

KRONIKI RPG - powrót rubryki w wielkim stylu. Spróbujcie swoich sił w prawdziwych grach role-playing!

PONADTO:

Wiele niespodzianek i atrakcji, które ujrzycie już za miesiąc!

PAMIĘTAJCIE! MAJOWY NSS'79 W KIOSKACH JUŻ OD...

Uwaga! Oryginały

Bracia, rewolucja rozpoczęta!

Jej hasło to: oryginalna gra dla każdego! I nie jakieś tam elektryczne bierki, czy warcaby ciśnieniowe, tylko prawdziwe, świeże, światowe hity!

Właśnie dlatego stań po naszej stronie i weź udział w rewolucji, której już nic nie zatrzyma. Trzy filary rewolucji, które już dziś możemy Ci zdradzić:

1. *Extra gra - to nasz znak, pod którym kryją się najlepsze na świecie gry, będące absolutnymi hitami z najwyższej półki. Po prostu prawdziwa rozrywka.*

2. *Extra jakość - to najwyższy poziom wydania, brak problemów i pełna gwarancja. Wszystko to za co lubisz dobrze wydane oryginalne gry.*

3. *Extra cena - to kosmicznie niska cena. Najtańsze będzie najlepsze - dystrybutorzy osiwieją, piraci zbankrutują, a Ty zyskasz!*

Wiemy, że chciałbyś wiedzieć więcej, ale dla dobra rewolucji resztę informacji musimy zachować w tajemnicy. Już za miesiąc wytoczymy najcięższą artylerię i ruszymy zniszczyć bastiony wysokich cen i pirackiego badziewia. Bądź z nami, a razem zwyciężymy. Pamiętaj! koniecznie odwiedź nasze czarne strony za miesiąc.

tańsze niż piraty!

Zapamiętaj symbol rewolucji!

www.extragra.com

NADCHODZI GRA, KTÓRĄ MUSISZ MIEĆ!

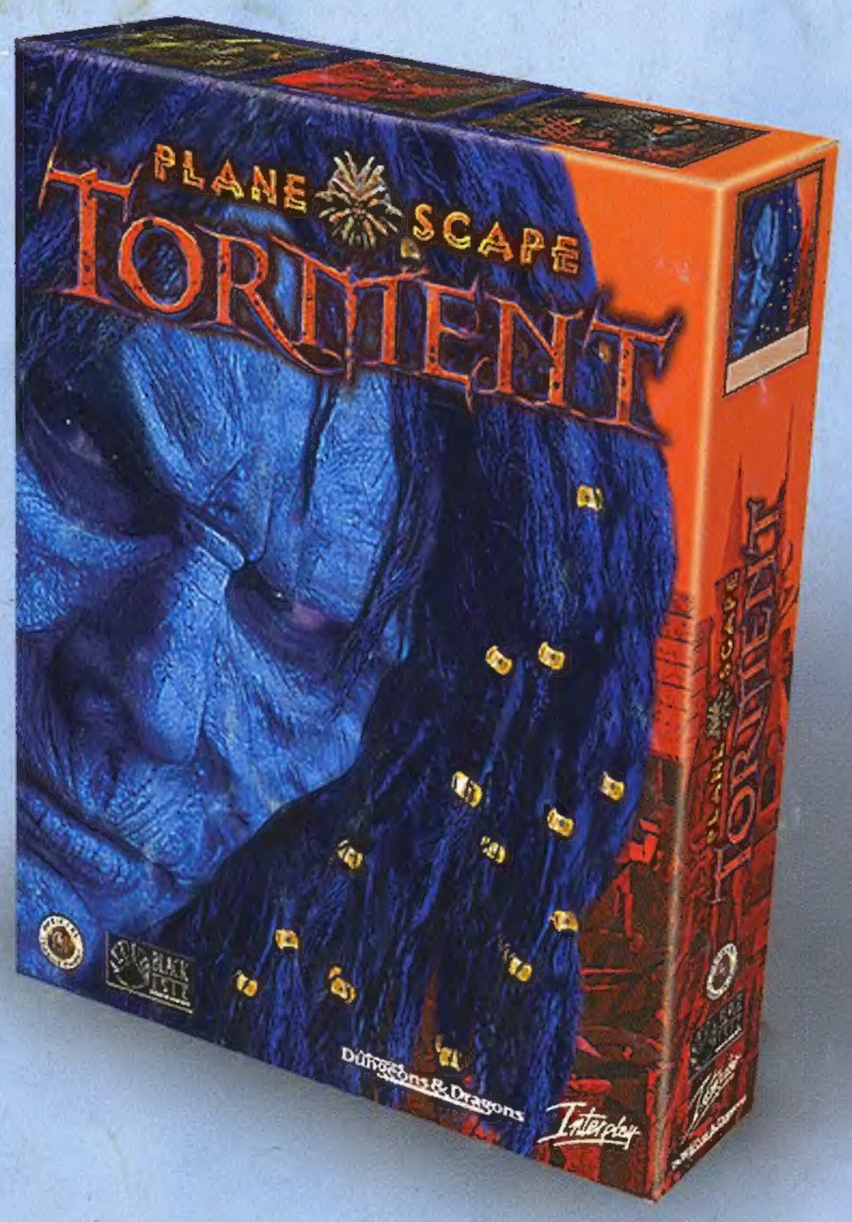
ARCYDZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU, TWÓRCÓW Baldur's Gate I Fallout 2

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia

4CD!

PLANESCAPE TORMENT



GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:

CD ACTION **9.5/10**

CLICK! **5/6**

GRY KOMPUTEROWE **90%**

MACHINA **4.5/5** Typ Maszyny

MAGAZYN IO **90%**

RESET **9.5/10** Reset Gra Tytas!

SECRET SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **4, 4, 5 /5** Świat Gier Komputerowych Poleca

Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym, aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku, i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi!

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat/mapę i słownik terminów świata Planescape.

CENA **159** ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay · Official Licensed Product · Black Isle Studios

Advanced Dungeons&Dragons

Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.

Do końca kwietnia z tym kuponem gra Torment **5% taniej** w sklepach sieci EMPiK

New S Service 4/99

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgottem Realms i ich loga są zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. tel.: (0-22) 519 69 00.